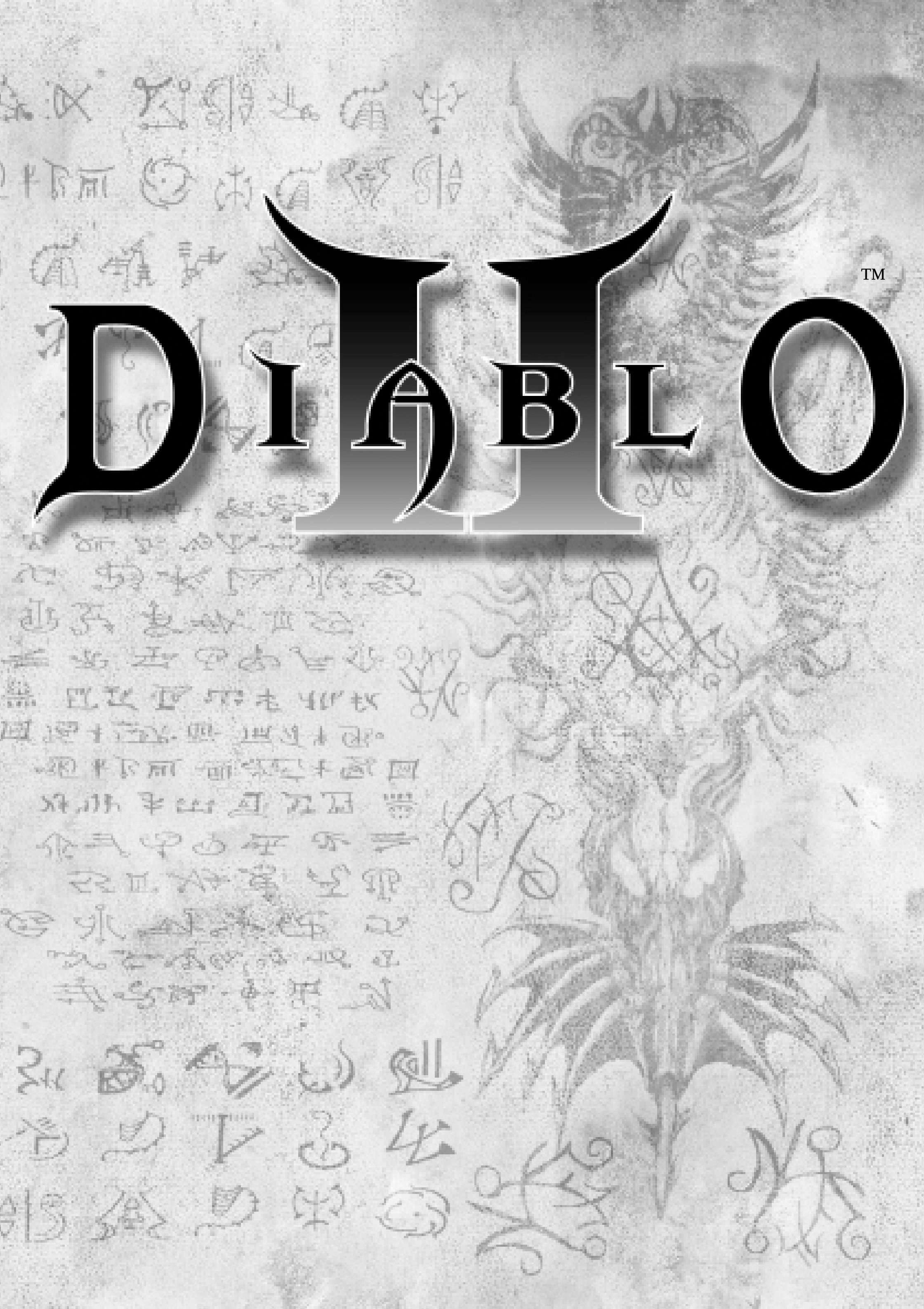
DIABLO II™



Blizzard Entertainment
P.O.Box 18979
Irvine, CA 92623

(800) 953-SNOW	Sprzedaż bezpośrednia
(949) 955-0283	Międzynarodowa sprzedaż bezpośrednia
(949) 737-SNOW	Fax pomocy technicznej
(949) 955-1382	Pomoc techniczna

http://www.blizzard.com	World Wide Web
support@blizzard.com	Pomoc techniczna w sieci

ADEPT (WTAJEMNICZONY, CZĘŚĆ II)

„Wieloma kroczyłem scieżkami, drogami cienistymi
co wiodły w Grozy serce. Wdrapałem sie na szczyt
Zniszczenia i zanurzyłem w łonie Nienawiści ręce.

Za każdą nieodkrytą tajemnicę, za każdą moc poznaną
Sprzedałbym resztki duszy, choćby spalała me ciało.
I wciąż wiedzy szukałem, co była dla wybranych
I znalazłem ją... lecz skończyłem zniszczony i złamany.

Gdyż teraz moc zyskana przekleństwem się dla mnie stała,
A z każdym zaklęciem i wersem nierozważnym doznaję katuszy.
Za wielką siłę i wiedzę zyskaną cena nie mogła bya mała
Nigdym nie powinien za moc tę oddać mej nieśmiertelnej duszy."

C. Vincent Metzen

ASpis Treści

Uruchamianie

Wymagania systemowe

Komputer: Diablo II wymaga komputera IBM PC lub kompatybilnego z nim w 100%, z procesorem Pentium 233 MHz lub szybszym. W Twoim komputerze musi być przynajmniej 32 MB RAM w przypadku rozgrywki dla jednego gracza, oraz 64 MB RAM do rozgrywek wieloosobowych i wykorzystania opcji grafiki 3D.

System operacyjny: Aby grać w Diablo II, musisz korzystać z systemu Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 (z zainstalowanym Service Pack 5) lub Windows 2000 (z uprawnieniami Administratora lokalnego).

Urządzenia kontrolne: Niezbędna jest klawiatura i mysz w 100% zgodne ze standardem Microsoft. Gra Diablo II nie jest przystosowana do pracy z urządzeniami typu Game Pad czy joystick.

Napędy: Niezbędny jest napęd CD-ROM 4X i 650 MB wolnej przestrzeni na dysku twardym (jeden gracz) lub 950 MB wolnej przestrzeni na dysku (wielu graczy).

Grafika: Diablo II wymaga monitora SVGA i karty graficznej kompatybilnej z DirectDraw®. Aby grać w Diablo II, w Twoim systemie musi być zainstalowany DirectX® 6.1 lub nowszy (na płycie z grą umieszczony jest DirectX® 7.0). Diablo II współpracując z akceleratorem 3D zgodnym z Direct3D® lub Glide® obsługuje także rozszerzone opcje grafiki 3D. Aby z nich skorzystać, Twoja karta graficzna musi mieć co najmniej 8 MB RAM dla tekstur.

Dźwięk: Diablo II współpracuje z każdą kartą dźwiękową kompatybilną z DirectX 6.1 lub nowszym. Aby odtwarzać muzykę w grze, Twoja karta musi być skonfigurowana do odtwarzania dźwięku cyfrowego. Obsługiwane są także niektóre karty dźwiękowe zgodne z EAX i EAX2.

Łączność w trybie wieloosobowym. Aby skorzystać z sieciowej usługi Blizzard - Battle.net trzeba dysponować łączem do Intermetu o niewielkim opóźnieniu transmisji, które obsługuje 32-bitowe aplikacje przy transferze 28.8 Kbps lub większym. Do rozgrywek w trybie dla wielu graczy w LAN niezbędna jest sieć TCP/IP.

Instalacja Diablo II

Umieść w napędzie CD-ROM płytę z grą Diablo II. Jeśli opcja automatycznego uruchamiania jest włączona, na ekranie pojawi się menu instalatora Diablo II. W celu rozpoczęcia instalacji wybierz z listy „Zainstaluj Diablo II" i postępuj zgodnie z pojawiającymi się na ekranie instrukcjami. Po pomyślnym zakończeniu instalacji w Twoim menu startowym umieszczony zostanie skrót do Diablo II.

Jeżeli opcja automatycznego uruchamiania nie jest włączona, kliknij dwa razy na znajdującej się na pulpicie ikonie „Mój Komputer" wybierz literę reprezentującą Twój CD-ROM. Następnie kliknij dwa razy na ikonie „Setup" i postępuj tak samo, jak w poprzednim przypadku.

Instalacja DirectX

Upewnij się, że płyta z grą Diablo II znajduje się w napędzie CD-ROM. Po rozpoczęciu procesu instalacji, Diablo II automatycznie wykryje, czy zainstalowany jest DirectX. Jeśli konieczna będzie aktualizacja wersji DirectX, zostaniesz o tym powiadomiony. Jako że w Diablo II nie można grać bez DirectX, polecamy jego instalację, gdy tylko pojawi się taka możliwość.

Jeżeli masz jakieś problemy z Diablo II, to przed kontaktowaniem się z pomocą techniczną proszę zajrzeć do działu Rozwiązywanie problemów.

Rozwiązywanie problemów

Diablo II wymaga zainstalowania Microsoft DirectX w wersji 6.1 lub nowszej, oraz karty dźwiękowej i graficznej w 100 % kompatybilnych z DirectX 6.1. Na dysku instalacyjnym Diablo II znajduje się DirectX 7.0 i można go zainstalować wybierając z listy opcji „Zainstaluj DirectX". Najczęstsze problemy z grami wykorzystującymi DirectX są spowodowane starymi, nieaktualnymi sterownikami do kart dźwiękowych i graficznych. Jeśli masz jakiś problem z Diablo II, powinieneś najpierw skontaktować się z producentem karty dźwiękowej i graficznej (za pośrednictwem sieci lub telefonicznie), aby uzyskać informacje na temat uzyskania najnowszych sterowników. Najbardziej aktualne informacje dotyczące rozwiązywania problemów można znaleźć w plikach pomocy HTML, które znajdują się na dysku instalacyjnym. Aby skorzystać z zawartych tam informacji, kliknij na skrócie „Pomoc" w menu instalatora.

Chcę uruchomić Diablo II pod Windows 2000, ale nie rozpoznaje on płyty

Aby zainstalować i grać w Diablo II w systemie Windows 2000, musisz być zalogowany jako użytkownik posiadający uprawnienia lokalnego administratora.

Korzystam z Windows NT 4.0, ale mój system nie przechodzi testu grafiki

Upewnij się, że zainstalowany jest Service Pack 5 lub nowszy. Najnowsze Srevice Packi można znaleźć na witrynie Microsoft: http://support.microsoft.com

Korzystam z Windows NT 4.0, mam kartę 3D, ale test grafiki nie udostępnia opcji uruchomienia w Direct 3D

Aby w systemie Windows NT 4.0 uruchomić grę w trybie 3D, musisz mieć kartę zgodną z Glide. Karty graficzne Direct 3D nie są obsługiwane w tym systemie operacyjnym.

Po uruchomieniu Diablo II nie ma żadnego obrazu

Ten problem jest zwykle związany ze starymi, niekompatybilnymi sterownikami DirectX lub Glide. Diablo II korzysta w trakcie rozgrywki z rozdzielczości 640x480, a w menu gry i ekranach battle.net z 800x600. Niektóre karty graficzne mają problemy przy automatycznym przełączaniu rozdzielczości. Upewnij się, że masz zainstalowane najnowsze wersje sterowników i że Windows poprawnie rozpoznaje Twój monitor.

Diablo II wczytuje się, ale po kilku chwilach grania pojawiają się komunikaty o błędach DirectSound, DirectDraw lub o błędach stronnicowania.

Te komunikaty są bezpośrednio związane z obecnymi w systemie sterownikami DirectSound i DirectDraw. Aby rozwiązać te problemy, będziesz musiał uzyskać od producenta najnowsze sterowniki do karty graficznej. Jeżeli problem nie zniknie, proszę się skontaktować z naszym działem Pomocy Technicznej lub sprawdzić w internetowej witrynie pomocy technicznej: http://www.blizzard.com/support/

Nie słyszę w Diablo II muzyki ani żadnych efektów dźwiękowych.

Upewnij się, że Twoja karta dźwiękowa jest zgodna z DirectX 6.1 lub nowszym. Karty dźwiękowe, które nie obsługują Microsoft DirectX nie będą współpracować z Diablo II. Zainstaluj DirectX 7.0 z dysku instalacyjnego Diablo II. Powinieneś też skontaktować się z producentem karty dźwiękowej, by uzyskać najnowsze sterowniki i informacje dotyczące ich instalacji w Twoim systemie.

Podczas gry ciągle słyszę zakłócenia, pogłos, sprzężenia.

Problemy te występują zwykle z powodu starych sterowników do karty dźwiękowej. Skontaktuj się z jej producentem, by uzyskać najnowsze sterowniki. Możesz także sprawdzić ustawienia miksera otwierając menu startowe, a następnie Programy, Akcesoria, Rozrywka, w tej kolejności. Wybierz opcję „Regulacja głośności". Teraz za pomocą suwaków możesz zmienić ustawienia miksera.

Dlaczego po uruchomieniu Diablo II pojawia się tylko czarny ekran?

Albo Twoja karta graficzna nie jest zgodna z DirectX, albo korzystasz ze starej wersji DirectX. Będziesz musiał zainstalować z dysku instalacyjnego Diablo II DirectX 7.0 i/lub uzyskać od producenta karty graficznej sterowniki zgodne z DirectX.

Czy Diablo II będzie działać na moim komputerze z procesorem Cyrix M2, AMD K6-2, Athlon, albo innym odpowiednikiem Pentium 233 lub szybszym?

Tak, ale procesory Cyrix muszą mieć co najmniej 250MHz

Czy mogę grać w Diablo II na komputerze wolniejszym niż 233MHz?

Gra Diablo II została zoptymalizowana, by działała najlepiej na procesorze Pentium 233 lub szybszym. Chociaż można uruchomić Diablo II w systemie wolniejszym niż Pentium 233, to może nie działać poprawnie lub działać z szybkością niewystarczającą do grania.

Czy jest jakikolwiek sposób, by grać w pełną wersję Diablo II bez płyty?

Nie. Aby grać w Diablo II, płyta z grą musi się znajdować w napędzie CD-ROM.

Gdy gram, mój CD ciągle przyspiesza i zwalnia, spowalniając w ten sposób system.

Napędy CD-ROM, które często zwalniają, mogą powodować przerwy w dostępie do danych, bo CD musi z powrotem uzyskać odpowiednią szybkość do odczytu. Może się tak zdarzyć, jeśli podczas gry wyłączyłeś muzykę w menu opcji dźwięku. Pozostawienie muzyki włączonej (nawet jeśli jest bardzo przyciszona) zapobiega hamowaniu CD i ułatwia dostęp do danych.

Czy mogę zainstalować Diablo II na skompresowany dysk?

Tak. Jednak nie polecamy tego, bo wpłynie to negatywnie na szybkość działania gry.

Pomoc techniczna

Pomoc on-line

Blizzard Entertainment zapewnia najnowsze wiadomości, aktualizacje oprogramowania, demonstracyjne wersje produktów, pomoc techniczną i wiele usług sieciowych.

Internet:	support@blizzard.com (dla IBM PC)
	macsupport@blizzard.com (dla Macintosha)
World Wide Web:	http://www.blizzard.com/support.htm
	http://www.battle.net

Pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej, która znajduje się na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.com/pomoc.htm.

Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu

(0-22) 519 69 66

w dni powszednie w godzinach 9^{00}-17^{00},

e-mailem na adres

pomoc@cdprojekt.com

oraz listownie na adres

CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74,

z dopiskiem „Pomoc techniczna”.

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych, a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier, znajdą Państwo na naszej stronie w Internecie: http://www.cdprojekt.com/

Zanim zadzwonisz do pomocy technicznej

Jeżeli masz problemy, to zanim zadzwonisz do pomocy technicznej, zajrzyj do sekcji „Rozwiązywanie problemów”. Codziennie odbieramy wiele telefonów i poradzimy sobie z Twoim pytaniem znacznie lepiej, jeśli podasz nam poniższe informacje:

- Nazwę producenta Twojego komputera oraz rodzaj i szybkość procesora
- Ilość pamięci RAM dostępnej w systemie
- Rodzaj i wersję używanego systemu operacyjnego
- Producenta i model Twojej karty graficznej, dźwiękowej oraz modemu..

Samouczek



Zanim zaczniesz

Krótka uwaga odnośnie terminologii: w tej instrukcji możesz spotkać pojęcia, z którymi nie jesteś zaznajomiony. Jako że większość działań w grze wykonuje się za pomocą myszki, to powinieneś doskonale znać kilka związanych z nią wyrażeń. Wyrażenia „kliknij" czy „L-kliknij" oznaczają szybie naciśnięcie i zwolnienie przycisku znajdującego się po lewej stronie u góry myszki. Wyrażenie „P-kliknięcie" oznacza szybkie naciśnięcie i zwolnienie przycisku znajdującego się po prawej stronie myszki. Podwójne kliknięcie czy kliknięcie dwa razy oznacza szybkie, dwukrotne naciśnięcie lewego przycisku myszki. Niektóre nowe myszki mają trzy lub więcej przycisków. W dalszej części instrukcji znajdują się objaśnienia dotyczące działania takich myszy.

Naciśnięcie jakiegoś klawisza często powoduje wykonanie działania, które normalnie wiąże się z kliknięciem myszką gdzieś na ekranie. Taki klawisz nosi nazwę „skrótu klawiszowego". Kiedy w tej instrukcji będziemy się odnosić do akcji, z którą związany jest skrót klawiszowy, zostanie on zaznaczony przez pogrubienie. Na przykład, skrót klawiszowy przełączający domyślny sposób poruszania się Twojej postaci z „chodzenia" na „bieganie" to „**R**" .

Rozpoczęcie gry

Po zainstalowaniu Diablo II na swoim komputerze (zajrzyj do sekcji „Uruchamianie") upewnij się, że dysk z grą Diablo II jest w napędzie. Jeśli na Twoim komputerze włączona jest opcja automatycznego uruchamiania, to po umieszczeniu płyty w napędzie pojawi się menu Diablo II z listą opcji. Jeśli opcja automatycznego uruchamiania nie jest włączona, możesz się dostać na ten ekran klikając dwa razy na ikonie „Mój Komputer", a następnie na ikonie CD-ROM. Znajdź program „Setup" i kliknij dwa razy na jego ikonie. Kiedy pojawi się menu Diablo II, wybierz z listy „Graj w Diablo II".

Wybór postaci

Po wczytaniu Diablo II wybierz opcję „Jeden gracz". Zostaniesz przeniesiony do ekranu wyboru postaci. Jeśli jednak będziesz grać po raz pierwszy, to nie będziesz miał żadnych postaci. Wybierz „Nowa postać" i kliknij na „OK" lub po prostu naciśnij klawisz Enter. Zostaniesz przeniesiony na ekran tworzenia postaci. Najpierw wybierz klasę swojej postaci. Ten ekran przedstawia pięcioro bohaterów skupionych wokół obozowego ogniska - każde z nich reprezentuje inny typ czy klasę postaci. Każda postać ma swoje wady i zalety, ma także wyraźnie inny od pozostałych zestaw umiejętności. Szczegółowe informacje dotyczące każdej z klas postaci można znaleźć w tej instrukcji w rozdziale „Klasy postaci". Na razie wybierz Amazonkę, klikając na odzianej w skórzaną zbroję, jasnowłosej wojowniczce, która znajduje się po lewej stronie. Zostaniesz poproszony o nadanie nowej postaci imienia. Kiedy je wpiszesz, naciśnij Enter lub kliknij na przycisku OK, a Twoja rozgrywka zostanie wczytana.

Uwaga: Przy tworzeniu postaci ważne jest, że „Imię postaci" musi się składać z 2 do 15 znaków. W imionach postaci można wykorzystywać tylko małe i wielkie litery (od A do Z). Dodatkowo można użyć jednego myślnika (-) lub jednego podkreślenia (_), jeśli nie jest to pierwszy ani ostatni znak. W imionach postaci w Diablo II nie można też umieszczać spacji ani cyfr. W imionach postaci nie można również wykorzystywać polskich liter.

Wkraczanie w świat

Kiedy gra zostanie wczytana, zobaczysz swoją postać stojącą w środku głównego obozowiska wysiedlonych Sióstr Niewidzącego Oka (Łotrzyc z oryginalnego Diablo). Miejsca startu każdego z czterech aktów Diablo II są określane jako „miasta". W obrębie murów miasta nic nie może Cię zranić i Ty także nie możesz nikomu zrobić krzywdy.

Kliknij na przycisku „Pomoc", aby otworzyć ekran z pomocniczymi informacjam. Wyszczególniono na nim rożne funkcje paska interfejsu, a także kilka ważnych skrótów klawiszowych. Kiedy zaznajomisz się z tymi komendami, kliknij na przycisku „Zamknij", który znajduje się w prawej górnej części Ekranu pomocy. (Zawsze kiedy będziesz chciał znowu zobaczyć Ekran pomocy, naciśnij klawisz „**H**").

Kiedy zamkniesz Ekran pomocy, zbliży się do Ciebie człowiek w niebieskiej koszuli, nad jego głową będzie żółta chmurka z wykrzyknikiem. Nazywa się Warriv, a wykrzyknik oznacza, że ma Ci coś ważnego do powiedzenia. Postacie, z którymi możesz rozmawiać i oddziaływać (inaczej niż poprzez walkę), nazywają się Bohaterami Niezależnymi lub BN. W trakcie grania dostarczają Twojej postaci żywotnych informacji i świadczą ważne usługi.

Kliknij na Warrivie. Twoja Amazonka podejdzie, a on opowie Ci o wydarzeniach, które ostatnio miały miejsce w okolicy. Posłuchaj co ma do powiedzenia (jeśli grałeś już wcześniej to możesz nacisnąć klawisz ESC lub Spację, aby pominąć dialog z BN).

Kiedy Warriv skończy, kliknij na nim jeszcze raz, a pojawi się małe menu. To menu interakcji, tutaj przez całą grę będziesz otrzymywał informacje od BN, będą oni także świadczyć różne usługi. Poświęć trochę czasu na zaznajomienie się z Menu interakcji i jego opcjami. Postępuj zgodnie ze wskazówkami Warriva, znajdź Akarę i porozmawiaj z nią.

Otrzymywanie zadań i używanie automapy

Akary nie ma w pobliżu, więc zlokalizuj ją za pomocą „Automapy". Automapę można włączyć, klikając na przycisku Automapa w Mini-panelu lub naciskając klawisz Tab. Mini-panel to grupa małych, złotych przycisków umieszczonych nad paskiem interfejsu, w dolnej części ekranu. (Mini-panel, a także reszta interfejsu są bardziej szczegółowo omówione w dalszej części instrukcji). Automapę można wyłączyć, klikając ponownie na jej przycisku, naciskając drugi raz Tab albo za pomocą klawisza Spacji czy Esc.

Kiedy automapa jest włączona, na ekranie znajduje się półprzezroczysty plan ukazujący miasto, a także inne zbadane obszary. Niebieski „**X**" w środku mapy reprezentuje Twoją postać. Białe „**X**-y" reprezentują głównych BN i są podpisane, aby łatwo można było je rozpoznać.

Znajdź „**X**" oznaczony imieniem Akara i podejdź do niej swoją Amazonką, klikając w kierunku, w którym chcesz się udać. Możesz także przytrzymać klawisz myszy wskazując kierunek, w jakim ma ruszyć. Amazonka będzie szła aż zwolnisz przycisk. Kiedy znajdziesz się w pobliżu Akary, kliknij na niej i posłuchaj, co ma do powiedzenia.

Kiedy skończy mówić, w dolnej części ekranu rozgrywki pojawi się ikona wskazująca, że Akara dała Ci zadanie. Ta ikona pojawia się zawsze, kiedy otrzymujesz nową misję lub poczyniony zostanie krok w kierunku ukończenia aktualnego zadania. Misje te rozwijają fabułę Diablo II. Poprzez ich wykonywanie będziesz się coraz bardziej zbliżał do odkrycia ukrytych w grze tajemnic. Zadania są przekazywane przez BN. Poza tym pojawienie się misji do wykonania może być spowodowane przez wydarzenia, które mają miejsce w trakcie podróży.

Kliknięcie na czerwonej ikonie Zadań powoduje wyświetlenie Dziennika zadań. W nim zawarte są informacje na temat przydzielonych Ci misji, ich statusu, wykonanych zadań oraz pozostałych misji w danym akcie. Z Dziennika zadań możesz skorzystać zawsze, kiedy tylko zechcesz, naciskając jego przycisk w mini-panelu lub klawisz „**Q**". Można go zamknąć za pomocą tego samego przycisku, klawisza „**Q**" lub naciskając Esc lub Spację.

Przygody w dziczy

Teraz, kiedy już otrzymałeś pierwsze zadanie, czas się nim zająć. Otwórz ponownie automapę i poszukaj szczeliny w murach otaczających obóz. Kiedy ją znajdziesz, idź w jej stronę, aż znajdziesz się w pobliżu bramy obozowiska. Zauważ, że kiedy Twoja postać przez nią przechodzi, przybiera bardziej agresywną postawę i że ikony znajdujące się na pasku interfejsu akcji tracą czerwony odcień. Oznacza to, że są teraz aktywne. Ta zmiana powiadomi Cię, że opuściłeś bezpieczną strefę miasta. Uważaj! Teraz stanowisz łatwą zdobycz dla potworów przemierzających dzicz.

Aby się upewnić, że nie dopadną Cię nieprzygotowanego, omówimy podstawy walki. Twoja Amazonka wyrusza uzbrojona w kilka oszczepów, które mogą zostać użyte zarówno w walce wręcz, jak i na dystans.

Walka wręcz

Wędruj wzdłuż murów miasta, aż spotkasz potwora (to nie powinno trwać zbyt długo). Teraz umieść kursor na potworze, którego chcesz zaatakować. Istota lekko się zaświeci, a w górnej części ekranu wyświetlone zostaną informacje o niej. Tym sposobem zawsze możesz rozpoznać, którego potwora wybrałeś na cel swojego ataku. Kiedy już namierzysz bestię, L-kliknij na niej i przytrzymaj klawisz myszy. Twoja Amazonka podejdzie i zacznie atakować. Atak będzie trwał aż do śmierci potwora lub do czasu kiedy zwolnisz przycisk myszy.

Walka na odległość

Kiedy stworzenie zostanie zabite, zwolnij przycisk myszy. Akcje przypisane do prawego i lewego klawisza myszy możesz zmieniać za pomocą ikon akcji umieszczonych w pobliżu prawej i lewej części paska interfejsu. Przygotuj umiejętność Rzucania P-klikając na lewej ikonie akcji, a następnie L-klikając na umiejętności Rzucanie. Teraz znajdź następnego potwora i wyceluj w niego. Tym razem przytrzymaj podczas ataku klawisz Shift. Twoja postać będzie stać w miejscu i rzucać w potwora oszczepami. Pamiętaj, że chociaż Ty stoisz w miejscu, to potwory będą się zbliżać. Zatem zanim zaczniesz rzucać w nie oszczepami, ustaw swoją Amazonkę w bezpiecznej odległości. Musisz także pamiętać, że podczas ataku zużywasz broń dystansową - obserwuj zapas oszczepów.

Kiedy zranisz potwora, czerwony pasek umieszczony pod jego nazwą ulegnie skróceniu. To prosty sposób na śledzenie zadanych obrażeń. W trakcie gry postacie każdej z klas rozwijają inne umiejętności. Wiele z nich pozwoli atakować wroga na nowy sposób (jest to wyjaśnione w innej części instrukcji), jednak omówione tutaj podstawy stanowią bazę systemu walki w Diablo II.

Przedmioty

Potwory ginąc upuszczają często jakieś przedmioty. Aby podnieść któryś z nich, po prostu L-kliknij na nim. Twoja postać podejdzie, podniesie przedmiot i umieści go w swoim ekwipunku. Niektóre z nich, jak na przykład broń i zbroje, zostaną automatycznie założone, pod warunkiem, że postać nie jest już wyposażona w coś podobnego. Przedmioty można znajdować także w skrzyniach, beczkach i słojach czy innych miejscach ukrycia. Nie zapomnij ich sprawdzić, klikając na każdym z nich. Lecz uważaj! Niektóre z pojemników są zabezpieczone pułapkami. O niebezpieczeństwie powiadomi Cię specjalny dźwięk. Niektóre ze skrzyń są zamknięte i będziesz potrzebować klucza. Można go znaleźć podczas wędrówki lub kupić od handlarza w mieście.

Śmierć

W Diablo II, tak jak w prawdziwym życiu, śmierć jest czymś, czego należy unikać. Jeżeli podczas gry współczynnik Życie spadnie do zera, będzie to oznaczać, że zginąłeś. Kiedy tak się zdarzy, Twoja postać padnie na ziemię i upuści część złota. Pojawi się komunikat informujący, że zginąłeś i prośba o naciśnięcie klawisza **Esc**.

Po naciśnięciu klawisza **Esc** zaczniesz jeszcze raz w mieście. Twoje ciało zostanie jednak w miejscu gdzie zginąłeś. Aby odzyskać ekwipunek posiadany w chwili śmierci, będziesz musiał wrócić do swoich zwłok. Kiedy je znajdziesz, (Wskazówka: Kiedy będziesz w pobliżu, ciało pojawia się na Twojej automapie jako fioletowy „**X**"), L-kliknij żeby je podnieść. Powinieneś zabrać złoto upuszczone w chwili śmierci. Kiedy znowu będziesz gotowy do walki, przyjdzie czas, by wywrzeć srogą pomstę na potworach, które Cię zgładziły. Po prostu tym razem bądź trochę bardziej ostrożny.

Jeżeli Twoje zwłoki leżą w miejscu zbyt niebezpiecznym, by je odzyskać, albo po prostu nie możesz ich znaleźć, to możesz uprościć całą sprawę, wychodząc i ponownie wchodząc do gry. Gdy tak zrobisz, ciało i wszystkie przedmioty pojawią się w pobliżu miejsca startu w mieście. Wadą tej metody jest to, że stracisz całe złoto upuszczone w chwili śmierci.

Teraz powinieneś się dobrze orientować w podstawowych elementach gry. Dobrej zabawy i powodzenia!

Rodzaje menu w grze

Główne menu

Po uruchomieniu Diablo II wyświetlone zostanie logo Blizzard Entertainment i Blizzard North, filmowy wstęp do Aktu I, a po ekranie tytułowym Diablo II pojawi się Główne menu



Główne menu zawiera następujące opcje:

Jeden gracz - wybierz tę opcję, aby rozpocząć rozgrywkę dla jednego gracza.

Battle.net - wybierz tę opcję, aby zagrać w Diablo II w krainie Battle.net.

Inne dla wielu graczy - wybierz tę opcję, aby rozpocząć rozgrywkę dla wielu graczy w sieci. Możesz grać w Internecie za pośrednictwem Battle.net lub przez bezpośrednie połączenie TCP/IP. Szczegóły, w rozdziale traktującym o grze dla wielu graczy.

Autorzy - wybierz tę opcję, aby zobaczyć listę osób, które pracowały nad Diablo II.

Filmy - wybierz tę opcję, aby obejrzeć filmy z Aktów, które do tej pory ukończyłeś.

Wyjście z Diablo II - powoduje wyjście z gry i powrót do Windows.

Opcje w grze

Podczas grania możesz skorzystać z wielu opcji dostępnych w menu gry. Aby je wyświetlić, kliknij na znajdującym się na mini-panelu przycisku „Menu gry" lub naciśnij klawisz Esc. W trybie jednoosobowym wywołanie menu gry powoduje jej zatrzymanie. Za jego pomocą możesz zmieniać ustawienia grafiki, dźwięku, automapy i konfigurację klawiszy. Menu gry pozwala także wyjść do Głównego menu.

Z menu gry można wybrać:



Opcje - kliknięcie na „Opcjach" daje dostęp do podmenu dźwięku, grafiki, automapy i konfiguracji klawiszy. Szczegóły pod koniec tej sekcji.

Zapisanie i wyjście z gry - w trybie dla jednego gracza ta opcja powoduje zapisanie aktualnej rozgrywki Twojej postaci i powoduje wyjście do Głównego Menu. Podczas rozgrywek na Battle.net ta opcja powoduje powrót do pokoju rozmów. W Diablo II nie trzeba specjalnie zapisywać rozgrywki, bo Twoja postać jest automatycznie zapisywana co jakiś czas oraz kiedy wychodzisz z gry.

Podczas rozgrywek dla jednego gracza zachowywane są informacje o Twojej postaci, a także układ świata, automapa, zadania i punkty nawigacyjne. Twoje położenie, potwory ani żadne przedmioty, które znajdują się poza ekwipunkiem czy skrytką Twojej postaci, nie zostaną jednak zapisane. Kiedy znowu zaczniesz grać tą samą postacią w trybie dla jednego gracza, to pojawisz się w mieście. Twoja automapa i układ świata, a także ekwipunek, schowek, zadania i punkty nawigacyjne, zostaną zachowane.

Podczas rozgrywki w trybie dla wielu graczy przechowywane są informacje o Twojej postaci, ekwipunku, skrytce, zadaniach i punktach nawigacyjnych. Automapa nie jest jednak zachowywana, bo na początku każdej rozgrywki w trybie dla wielu graczy, układ świata jest generowany od nowa.

Jeśli umrzesz i wyjdziesz z gry nie odzyskując zwłok, to po rozpoczęciu nowej rozgrywki znajdziesz swoje ciało w pobliżu miejsca startu.

Kiedy grasz w krainie Battle.net, Twoja postać jest zapisywana na serwerze Blizzard, a nie na Twoim komputerze. We wszystkich innych przypadkach Twoja postać jest przechowywana jako plik na Twoim własnym komputerze.

Powrót do gry - Ta opcja zamyka menu gry.

OPCJE

Z ekranu opcji możesz zmodyfikować następujące opcje systemowe Diablo II. Jeśli jednak któraś z nich jest przyciemniona, oznacza to, że nie można jej uaktywnić na Twoim komputerze.



DŹWIĘK

Dźwięk - za pomocą suwaka dźwięku można zmienić głośność wszystkich efektów dźwiękowych w grze. Przesunięcie go w prawo powoduje zwiększenie głośności. Aby wyłączyć muzykę i efekty dźwiękowe, przesuń suwak całkiem w lewo.

Muzyka - za pomocą tego suwaka można regulować głośność muzyki, niezależnie od efektów dźwiękowych. Przesunięcie go w prawo powoduje zwiększenie głośności. Aby wyłączyć muzykę w grze, przesuń suwak całkiem w lewo.

Balans 3D - jeśli Twoja karta dźwiękowa obsługuje efekty 3D, to możesz przemieścić suwak przy tej opcji, aby ustawić balans głośności dźwięków 2D i 3D. Przesunięcie go w prawo spowoduje zwiększenie głośności dźwięków 3D, takich jak głos postaci gracza, odgłosy walki itp. Przemieszczenie suwaka w lewo oznacza zwiększenie głośności dźwięków 2D, takich jak muzyka, wiatr i gromy.

Dźwięk 3D - jeśli Twoja karta dźwiękowa obsługuje dźwięki 3D, możesz je włączać i wyłączać w tym menu.

Efekty środowiskowe - jeżeli Twoja karta dźwiękowa obsługuje EAX lub EAX2 to możesz włączyć lub wyłączyć efekty środowiskowe, np. echo czy pogłos. Jeżeli Twoja karta dźwiękowa nie obsługuje efektów środowiskowych, to ta opcja będzie wyświetlona na szaro.

Wypowiedzi BN - umożliwia wybranie jednej z trzech opcji: głosy, tekst lub głosy i tekst. Możesz zmienić opcję, L-klikając na niej lub naciskając **Enter**, gdy jest podświetlona. Wybranie opcji „Głosy i tekst" oznacza, że odtworzona zostanie wypowiedź BN, a jej treść zostanie także wyświetlona jako tekst. Opcja „Tylko głos" oznacza, że przemowa BN zostanie odtworzona, ale bez tekstu. Opcja „Tylko tekst" powoduje wyświetlenie tekstu wypowiedzi BN, ale bez dźwięku.

Poprzednie menu - przenosi z powrotem do głównego menu gry.

OPCJE GRAFIKI



Jakość oświetlenia - dostępne są trzy ustawienia jakości oświetlenia: niska, średnia i wysoka. Przy ustawieniu „Wysoka" światło jest najbardziej łagodne.

Rozmyte cienie - włączenie tej opcji sprawia, że cienie stają się półprzezroczyste.

Perspektywa - dostępna tylko przy akceleratorach 3D obsługujących Direct3D lub Glide. Tryb perspektywy powoduje pojawienie się w grze efektu paralaksy, nadając grafice wrażenie większej głębi.

Gamma - suwak współczynnika Gamma wpływa na ogólną jasność i kontrast grafiki w grze. Domyślne ustawienie powinno być odpowiednie dla większości kart graficznych. Jeśli obraz jest za ciemny przesuń suwak w prawo, aby go rozjaśnić.

Poprzednie menu - przenosi z powrotem do głównego menu gry.

Uwaga: Aby obraz był wyświetlany z największą szybkością, ustaw OPCJE GRAFIKI tak jak poniżej:

JAKOŚĆ OŚWIETLENIA: NISKA

ŁĄCZONE CIENIOWANIE: WYŁĄCZONE

PERSPEKTYWA: WYŁĄCZONA.

KONFIGURACJA AUTOMAPY



Wygaszenie: Ustawienie tej opcji na ŚRODEK sprawia, że obszar automapy wokół Twojej postaci stanie się bardziej przezroczysty. Ustawienie na WSZYSTKO sprawia, że cała mapa będzie bardziej przejrzysta. Ustawienie wygaszenia można przełączyć w dowolnym momencie za pomocą klawisza **F10**.

Autocentrowanie - ustawienie tej opcji na TAK spowoduje, że przy następnym włączeniu mapy zostanie ona wycentrowana. Można to także zrobić w dowolnym momencie, za pomocą klawisza **F9**.

Pokaż drużynę - ustawienie tej opcji w pozycji WYŁĄCZONE powoduje usunięcie pozycji członków drużyny (członków drużyny, najemników i przywołanych stworzeń) z automapy. Tę opcję można przełączać w dowolnym momencie, za pomocą klawisza **F11**.

Pokaż imiona - za pomocą tej opcji można włączać i wyłączać imiona postaci na automapie (zarówno postaci graczy, jak i BN). To ustawienie można zmienić w dowolnym momencie, naciskając klawisz **F12** (dotyczy to także imion członków drużyny).

Poprzednie menu - przenosi z powrotem do Głównego menu gry.



KONFIGURACJA STEROWANIA

Na tym ekranie możesz zmienić wiele spośród skrótów klawiszowych Diablo II. Można też tutaj sprawdzić, jakie klawisze są aktualnie przypisane do poszczególnych komend.

Aby zmienić klawisz przypisany do komendy, podświetl go i kliknij lewym przyciskiem myszy na aktualnym klawiszu skrótu. Kiedy zacznie migać, naciśnij nowy klawisz. Możesz tak zrobić z każdą komendą wydawaną z klawiatury. Kiedy skończysz zmieniać ustawienia sterowania, wybierz opcję Akceptuj. Przycisk znajduje się w prawym dolnym rogu tego menu.

Uwaga: Jeżeli Twoja myszka ma więcej niż dwa przyciski, to za pomocą tej opcji możesz coś do nich przypisać. Aby przypisać przycisk myszy do jakiejś akcji, podświetl w menu konfiguracji związany z nią klawisz i naciśnij przycisk myszy, który ma zostać do niej przypisany.



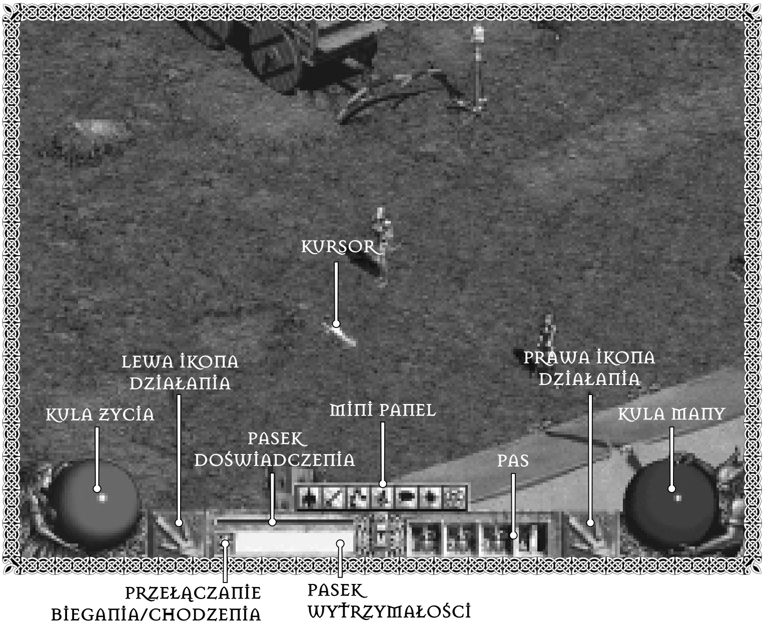
Kontrolowanie postaci

Interfejs gry

W górnej części ekranu gry znajduje się obszar gry. Na nim wyświetlona jest Twoja postać, otoczenie oraz wszystkie stworzenia i przedmioty, które znajdują się w polu widzenia.

Dolna część ekranu to pasek interfejsu. Na nim wyświetlane są ważne informacje o stanie Twojej postaci. Za jego pomocą możesz także uzyskać dostęp do dodatkowych wiadomości i opcji gry.

Możesz skorzystać z funkcji umieszczonych na pasku interfejsu, L-klikając na nich. Aby uzyskać więcej informacji o przycisku, umieść nad nim wskaźnik i poczekaj chwilę na wyświetlenie krótkiego opisu.



Pasek interfejsu jest złożony z następujących elementów:

Kula życia - czerwona kula, w lewej części tego ekranu reprezentuje kondycję Twojej postaci, znaną jako „Życie". Życie odzwierciedla ilość obrażeń, które Twoja postać może otrzymać nim zginie. Życie nie odnawia się automatycznie. Można je przywrócić, wypijając miksturę zdrowia, używając specjalnej umiejętności lub odwiedzając BN mającego zdolność uzdrawiania. Możesz jednak znaleźć klika przedmiotów, które mają moc regeneracji życia.

Kula many - niebieska kula, w prawej dolnej części ekranu, odzwierciedla poziom Many, inaczej energii Twojej postaci. Kiedy skończy Ci się mana, postać przez pewien czas nie będzie zdolna do rzucania czarów, ani korzystania z pewnych umiejętności. Po pewnym czasie mana odnawia się i wypełnia kulę.

Prawa i lewa ikona akcji - Twoja postać może walczyć, rzucać czary, korzystać z umiejętności i wykonywać wiele innych działań. Możesz je wykonać klikając prawym i lewym przyciskiem myszy. Za pomocą Ikon akcji możesz przypisać do myszy różne działania. Ikona znajdująca się po lewej stronie, reprezentuje akcję przypisaną do lewego przycisku myszy, podczas gdy ikona po prawej odnosi się do akcji związanej z prawym przyciskiem myszy. L-kliknięcie na ikonie powoduje wyświetlenie menu ikon. Kliknij na ikonie, aby przypisać ją do tego klawisza myszy.

Mini-panel - w pobliżu środka paska interfejsu umieszczony jest mini-panel. Na nim znajduje się szereg przycisków, za pomocą których można uzyskać więcej informacji o postaci lub skorzystać z innych funkcji gry. Możesz otwierać i zamykać mini-panel, klikając na przycisku umieszczonym w środku paska interfejsu. Przyciski na mini-panelu to:

Postać - wywołuje ekran, na którym wyświetlone są współczynniki Twojej postaci.

Ekwipunek - otwiera plecak i wyświetla Twój ekwipunek.

Drzewko umiejętności - wywołuje ekran, na którym wyświetlone jest drzewko Twoich umiejętności.

Menu drużyny - powoduje wyświetlenie listy wszystkich uczestników gry.

Automapa - wyświetla mapę Twojego otoczenia.

Komunikaty - wyświetla wszystkie wiadomości wysłane podczas rozgrywki.

Zadania - wywołuje menu, obejmujące listę i stan Twoich zadań.

Menu gry - wywołuje „menu gry" zawierające opcje dostępne podczas rozgrywki.

Kompletne opisy tych przycisków znajdziesz w odpowiednich częściach tej instrukcji.

Pas - ten złożony z czterech kwadratów szereg odzwierciedla pas Twojej postaci. Możesz przechowywać w nim mikstury albo zwoje Miejskiego Portalu czy Identyfikacji, by mieć do nich łatwy dostęp. W trakcie gry znajdziesz większe pasy, w których można przechowywać jednocześnie więcej niż cztery przedmioty. Kiedy zdobędziesz jeden z tych pasów umieść nad nim kursor lub naciśnij klawisz „**~**", aby otworzyć te dodatkowe miejsca.

Pasek doświadczenia - ten pasek zapełnia się, w miarę jak Twoja postać zdobywa doświadczenie pokonując potwory. Kiedy dojdzie do końca, bohater awansuje na wyższy poziom i pasek zacznie się zapełniać od nowa. Po przytrzymaniu na nim wskaźnika myszy, pojawi się komunikat zawierający dokładną informację na temat ilości zdobytego doświadczenia i wymaganiach na kolejny poziom.

Pasek wytrzymałości i przycisk chodzenia/biegania - kliknięcie na przycisku chodzenia/biegania przełącza sposób poruszania się Twojej postaci między chodzeniem i bieganiem. Kiedy biegniesz, zużywasz wytrzymałość. Pasek wytrzymałości wskazuje, ile Ci jej jeszcze zostało. Kiedy przestaniesz biegać, będziesz odzyskiwać wytrzymałość. Jeśli jednak wykorzystasz ją całkowicie, to będziesz musiał się zatrzymać i odpocząć. Dopiero po chwili zaczniesz znowu ją odzyskiwać.

Ruch

Aby przemieścić swoją postać w środowisku gry, umieść po prostu wskaźnik myszy nad jakimś miejscem w obszarze gry i naciśnij lewy przycisk myszy. Jeśli na drodze do niego nie ma przeszkód, Twoja postać tam pójdzie. Zauważ, że kiedy przemieszczasz się odsłaniając nowe obszary, ekran się przesuwa, tak by Twoja postać przez cały czas znajdowała się w jego środku.

Aby poruszać się bez przerwy, przytrzymaj lewy klawisz myszy. Twoja postać będzie się przemieszczać do chwili, gdy zwolnisz przycisk myszy. Zauważ, że przeszkody, takie jak mury, potwory czy zamknięte drzwi mogą uniemożliwić dotarcie do pożądanego miejsca.

Bieganie

Twoja postać normalnie chodzi, ale biegając porusza się szybciej i dlatego jest to polecane przy pokonywaniu większych odległości. Aby biec, przytrzymaj po prostu klawisz **Ctrl** kiedy wskazujesz postaci jakieś miejsce w obszarze gry. Możesz także biegać klikając na przycisku Bieganie/chodzenie, który znajduje się na pasku interfejsu, lub korzystając ze skrótu klawiszowego **R**. Aby wrócić do chodzenia, kliknij jeszcze raz na tym przycisku lub naciśnij **R**.

Biec możesz tak długo, jak długo Twoja postać dysponuje wytrzymałością. Pasek wytrzymałości wskazuje ile jej masz i jak szybko ją zużywasz. Wytrzymałość możesz odzyskiwać podczas chodzenia. Jeżeli wyczerpiesz ją całkowicie, zanim zaczniesz ją odzyskiwać, będziesz musiał przez chwilę odpocząć.

Automapa

W miarę jak będziesz badał świat, gra będzie sporządzać mapę miejsc, w których byłeś. Na mapie widoczne będą ważne miejsca, takie jak schody czy magiczne kapliczki, co pomoże Ci w poruszaniu się po świecie gry.

Aby otworzyć automapę, wybierz jej ikonę z mini-panelu lub naciśnij klawisz **Tab**. Automapa pojawi się na ekranie gry. Zauważ, że rozgrywka nie zostanie zatrzymana po jej wywołaniu - wciąż możesz się ruszać, atakować i zostać zaatakowany przez istoty zamieszkujące świat.

Niebieski „X" - oznacza położenie Twojej postaci na automapie. Inne ikony reprezentują inne obiekty i będą się pojawiać na Twojej mapie, kiedy się do nich zbliżysz.

Biały „X" - oznacza BN, mieszkańców miasta i przyjacielsko nastawione postacie, na które możesz oddziaływać.

Czerwony „X" - w rozgrywkach dla wielu graczy oznacza innych graczy, którzy nie znajdują się w Twojej drużynie i mogą być wrogo nastawieni.

Jasnozielony „X" - w rozgrywkach dla wielu graczy oznacza innych graczy, którzy dołączyli do Twojej drużyny.

Ciemnozielony „X" - oznacza najemników lub inne stworzenia sprzymierzone z Tobą lub Twoją drużyną.

Fioletowy „X" - jeśli zginąłeś, oznacza on położenie Twojego ciała.

Żółty „X" - oznacza położenie Portali, które mogą cię przenieść w inne miejsca.

Automapę możesz przesuwać za pomocą umieszczonych na klawiaturze strzałek. Jeśli chcesz ją z powrotem wyśrodkować, naciśnij **F9**.

Aby zamknąć automapę, kliknij na jej przycisku w mini-panelu lub naciśnij klawisz **Tab**. Wszystkie otwarte ekrany możesz w dowolnej chwili wyłączyć naciskając **Spację**.

Walka wręcz

Aby zaatakować potwora w obszarze gry, umieść nad nim wskaźnik i L-kliknij. Jeżeli na lewej ikonie akcji masz ustawiony atak wręcz, to Twoja postać podejdzie do potwora i go zaatakuje. Zauważ, że kiedy umieszczasz wskaźnik na potworze, u góry ekranu gry pojawia się jego nazwa i ciemnoczerwony pasek kondycji. Ewentualne specjalne cechy potwora pojawią się pod jego nazwą.

Możesz atakować bez przerwy, umieszczając wskaźnik na celu i przytrzymując lewy przycisk myszy (lub prawy jeśli odpowiednia umiejętność zajmuje prawą ikonę akcji). Teraz Twoja postać będzie ścigać i atakować cel aż do jego śmierci, nawet jeśli wskaźnik myszy nie będzie go już wskazywał.

Walka na dystans

Korzystając z łuków, noży do rzucania czy innej broni dystansowej, dobrze jest prowadzić ostrzał stojąc w miejscu. Jeżeli naciśniesz i przytrzymasz klawisz **Shift**, Twoja postać będzie stać nieruchomo i strzelać do wroga. Sprawdza się to także dla wszystkich innych akcji - możesz stać w miejscu i walczyć czy rzucać czary.

Używanie przedmiotów

Aby podnosić przedmioty lub oddziaływać na nie, najedź na nie kursorem i L-kliknij. Tym sposobem możesz otwierać drzwi i skrzynie, rozmawiać z mieszkańcami miasta, albo podnosić leżące na ziemi przedmioty.

Kiedy podniesiesz jakiś przedmiot, wędruje on do ekwipunku Twojej postaci. Ekran ekwipunku możesz otworzyć w dowolnym momencie naciskając przycisk Ekwipunek na mini-panelu lub klawisz **I**. Ekran ekwipunku zajmuje połowę obszaru gry. Zwróć uwagę, że na drugiej połowie gra toczy się dalej.

W górnej części ekranu ekwipunku znajdują się prostokąty reprezentujące różne miejsca, w których Twoja postać może przechowywać wyposażenie. Prostokątna siatka, znajdująca się w dolnej części ekranu ekwipunku, przedstawia Twój plecak.

Jeśli podniesiesz przedmiot, który można założyć, i masz dla niego wolne miejsce, to zostanie on automatycznie założony. Jeśli, na przykład, Twoja postać nie ma hełmu i podniesie jakiś, to zostanie on automatycznie założony na głowę.

Miejsca, w których możesz przechowywać ekwipunek to:



Głowa - tutaj zakładasz hełmy, kaptury, korony itp.

Tułów - tutaj zakładasz zbroję, która chroni Twoją postać.

Prawa ręka - tutaj umieszczasz broń, jak na przykład miecz czy łuk.

Lewa ręka - tutaj zwykle umieszcza się tarczę. Jeśli jednak masz w prawej ręce broń dwuręczną lub łuk, obszar ten będzie przedstawiał szary wizerunek tej broni, sygnalizując, że zajęte są obie ręce.

Barbarzyńca może umieścić w lewej ręce dodatkową broń.

Dłonie - można założyć na nie rękawice, by poprawić współczynnik obrony postaci.

Talia - tutaj można założyć pas, by poprawić współczynnik obrony oraz by zwiększyć maksymalną liczbę przenoszonych zwojów i mikstur.

Stopy - na stopy można założyć buty, by poprawić współczynnik obrony postaci.

Szyja - można na nią zakładać amulety i naszyjniki, by uzyskać dostęp do specjalnych mocy. W danym momencie można jednak nosić tylko jeden.

Palce - pierścienie mają często magiczne właściwości. W danym momencie można nosić dwa pierścienie.

Plecak - ten duży obszar, znajdujący się u dołu ekranu, to plecak Twojej postaci. Przedmioty różnej wielkości zajmują w plecaku różną ilość miejsca. Odpowiednio je układając możesz zwiększyć nośność, ale od czasu do czasu będziesz musiał zdecydować, co dźwigać z sobą, a co sprzedać czy nawet wyrzucić na ziemię.

Możesz się dowiedzieć więcej o każdym ze znajdujących się w ekwipunku przedmiotów, umieszczając nad nim wskaźnik myszy. Pojawi się okno z opisem przedmiotu i jego właściwości.

Aby zabrać przedmiot z ekwipunku, L-kliknij na nim. Wskaźnik myszy zmieni się w podobiznę tego przedmiotu. Aby go upuścić, wystarczy jeszcze raz L-kliknąć. Jeżeli upuścisz przedmiot na obszarze gry, to spadnie on na ziemię. Jeżeli umieścisz go w miejscu zajętym przez inny przedmiot, to zamienią się one miejscami. Możesz go odłożyć, upuszczając go w pustym miejscu w plecaku.

Aby wziąć do ręki broń, założyć zbroję lub inny przedmiot, wystarczy zabrać go z ekwipunku i upuścić na odpowiedniej części ciała postaci.

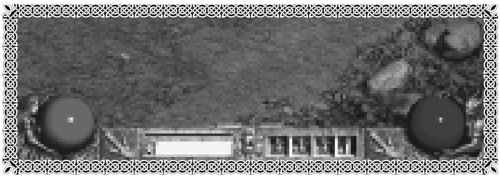
Zauważ, że kiedy podniesiesz jakiś przedmiot z obszaru gry, kiedy ekran ekwipunku jest otwarty, to nie zostanie on tam automatycznie umieszczony. Sam będziesz musiał go włożyć.

P-klikając możesz wypić miksturę albo rzucić czar ze zwoju czy księgi umieszczonej w plecaku.

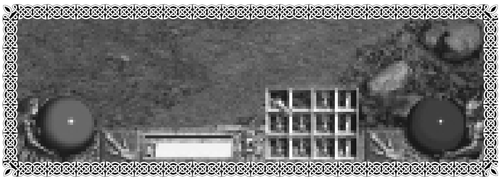
W kolejnej części ekranu ekwipunku wyświetlona jest ilość złota niesionego przez Twoją postać. Handlarze wymieniają złoto na ekwipunek, usługi i zaopatrzenie. Za pomocą przycisku Złota możesz wybrać, jaką ilość złożyć w Skrytce czy zaproponować podczas handlu z innym graczem. Maksymalna ilość złota, które może przenosić postać zależy od jej poziomu.

Aby zamknąć ekran ekwipunku, kliknij na ikonie Zamknij. W dowolnym momencie możesz także nacisnąć **Spację**, aby zamknąć wszystkie otwarte ekrany, włączając w to ekran ekwipunku.

PAS



Pas ma umożliwiać szybki i łatwy dostęp do mikstur, które Twoja postać znajdzie lub kupi. Na pasku interfejsu pas jest reprezentowany przez cztery miejsca. W każdym z nich można umieścić jedną miksturę albo zwój. Istnieją pasy w których jest więcej miejsc. Aby je wyświetlić, przenieś kursor nad pas. Pojawi się małe okno ukazujące dodatkową przestrzeń. Do otwierania i zamykania tych dodatkowych miejsc możesz także użyć klawisza „~".



Twoja postać zaczyna grę z dwoma miksturami leczenia w pasie. Umieszczone w nim mikstury możesz wypić P-klikając na nich. Na każdym zajętym miejscu pojawia się także liczba (1 - 4). Naciśnięcie jednego z tych skrótów klawiszowych, to szybki sposób na wypicie mikstury, bez konieczności klikania na niej.

Większe pasy mają inne zalety. Kiedy wypijesz miksturę albo przeczytasz zwój, przedmiot znajdujący się nad nim spada, by zająć jego miejsce. Jeżeli masz miksturę lub zwój w miejscu, do którego przypisany jest skrót klawiszowy, i podniesiesz następny tego samego typu, to zostanie on automatycznie umieszczony nad pierwszym. Będzie się tak działo do czasu zapełnienia pasa, wtedy mikstury będą trafiać do plecaka.

Mikstury zdrowia i many, zaraz po ich podniesieniu automatycznie trafiają do pasa. Możesz do niego włożyć Zwoje Identyfikacji i Portalu miejskiego a także inne mikstury. Jednak przedmioty tego typu nie trafiają tam automatycznie, chyba że

a) przedmiot tego typu już zajmuje miejsce, do którego przypisany jest jeden z czterech skrótów klawiszowych oraz

b) nad miejscem, w którym znajduje się przedmiot tego samego rodzaju, jest wolne miejsce.



Wykorzystywanie umiejętności i czarów

Twoja postać może korzystać z wielu umiejętności i czarów, które uaktywniasz za pomocą lewego i prawego przycisku myszy. Możesz zmienić umiejętność czy czar przypisany do każdego z nich, L-klikając na lewej lub prawej ikonie akcji.

L-kliknięcie na jednej z tych ikon wywołuje menu z listą wszystkich dostępnych dla tego przycisku umiejętności i czarów. Dla prawego przycisku myszy dostępne są wszystkie aktywne umiejętności, podczas gdy dla lewego, tylko umiejętności ataku. Rodzaj umiejętności dostępnych dla prawego i lewego przycisku myszy zależy od klasy Twojej postaci. W miarę jak nabywa ona nowych umiejętności, pojawiają się one w tych menu.

Dobrym przykładem działania ikon akcji jest wykorzystanie umiejętności Rzucania, aby cisnąć Miksturą Zjełczałego Gazu. Niektóre z mikstur można wykorzystać jako broń, która przy uderzeniu wybucha lub uwalnia chmurę trucizny. Aby przygotować swoją postać, zmień prawą ikonę akcji L-klikając na niej, następnie w menu, które się pojawi, L-kliknij ikonę „Rzut". Umieść miksturę w ręce. Teraz, gdy klikniesz prawym klawiszem myszy, Twoja postać rzuci w cel miksturą. Będziesz mógł rzucać aż do wyczerpania zapasu mikstur.

Szybkim sposobem na przełączanie pomiędzy umiejętnościami jest przydzielenie do nich skrótów klawiszowych. Dzięki nim będziesz mógł je zmieniać za pomocą naciśnięcia pojedynczego klawisza. Aby przypisać do umiejętności skrót, L-kliknij na ikonie akcji. Pojawi się menu. Umieść wskaźnik nad wybraną umiejętnością i wtedy naciśnij jeden z klawiszy funkcyjnych **F1** do F8. Kiedy skończysz naciśnij spację. Teraz, kiedy będziesz chciał przełączyć na inną umiejętność, wystarczy byś nacisnął wybrany klawisz skrótu, a odpowiednia zdolność zostanie przypisana do ikony akcji i odpowiedniego przycisku myszy.

Zauważ, że nie wszystkie umiejętności pojawiają się w menu aktywnych ikon. Umiejętności bierne, jak na przykład Ciepło u czarodziejki, działają bez przerwy, od momentu nabycia umiejętności i dlatego nie są w nich wyszczególnione.

Jak sobie radzić w mieście

Komunikacja z mieszkańcami miasta

Komunikacja z mieszkańcami miasta ma w Diablo II duże znaczenie. Mogą Ci oni powiedzieć o ważnych wydarzeniach i postaciach świata Sanktuarium. Niektórzy z nich, by Ci pomóc, proponują towary lub usługi.



Ważne wieści - BN, nad którego głową znajduje się wykrzyknik (!), ma dla Ciebie ważne wieści. Treść wiadomości stanowią zwykle informacje dotyczące ukończenia jednego z Twoich zadań i dokonania postępu w grze. Powinieneś podejść i porozmawiać z mieszkańcem miasta, który ma nad głową „!".

Aby porozmawiać z mieszkańcem miasta, podświetl BN za pomocą wskaźnika myszy i L-kliknij na nim. Twoja postać automatycznie podejdzie i zacznie rozmowę. Zauważ, że nie wszyscy BN są otwarci na rozmowę. Bądź spokojny, milczący mieszkańcy miasta nie mają dla Ciebie żadnych ważnych informacji.

Menu interakcji - druga rozmowa z mieszkańcem miasta, po wstępnej prezentacji, powoduje wyświetlenie menu interakcji. Zawarte w nim są opcje dostępne w przypadku tego konkretnego BN, jak na przykład handel czy wymiana plotek. Te opcje mogą być różne dla różnych postaci. Menu interakcji można szybko zamknąć, klikając gdzieś poza BN lub naciskając **Esc** lub **Spację**.





Dziennik zadań - czasami mieszkańcy miasta będą Cię prosić o wykonanie jakiegoś zadania, albo natkniesz się na nie podczas wędrówki. Kiedy otrzymasz zadania, w lewym dolnym rogu ekranu pojawi się przycisk podpisany nazwą „Dziennik zadań".

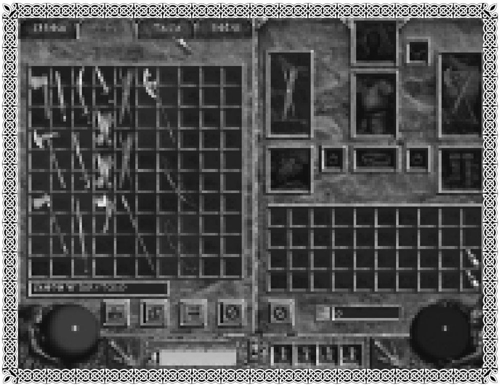
Kliknięcie na tym przycisku spowoduje otwarcie Dziennika. Zawiera on informacje o stanie Twoich zadań i o tym co masz zrobić w następnej kolejności. Misje, których jeszcze nie otrzymałeś, będą wyświetlone na szaro i nie będziesz mógł ich wybrać. Zadanie, które już zostało Ci przydzielone, można wybrać klikając na jego nazwie. Aby odtworzyć wypowiedź dotyczącą wybranego zadania, kliknij na przycisku „Wypowiedź" (!). Znajduje się on u w dolnej części menu Dziennika zadań.

Zawsze, kiedy zdarzy się coś ważnego, co będzie miało wpływ na zawartość Dziennika zadań, to w lewym dolnym rogu obszaru gry pojawi się jego przycisk . Aby wyświetlić nowe informacje, wystarczy na nim kliknąć.

Kupowanie i sprzedawanie

W trakcie przygód spotkasz mieszkańców miasta, którzy będą handlować przedmiotami, a także świadczyć różne usługi. Aby skorzystać z tych opcji, musisz najpierw wywołać menu interakcji, klikając lewym przyciskiem myszy na BN. Aby wywołać ekran handlu, wybierz z menu interakcji opcję „Handel" lub „Handel/Naprawa".

Ekran handlu - ekran handlu jest podzielony na dwie części: po lewej stronie znajduje się ekwipunek handlarza, a po prawej Twój. Nad ekwipunkiem handlarza znajduje się kilka zakładek. Kliknięcie na jednej z nich powoduje przełączenie kategorii przedmiotów. Mogą to być zbroje, broń, magia i różne przedmioty.



Umieszczenie wskaźnika nad towarem handlarza powoduje wyświetlenie jego nazwy, ceny i właściwości. Po podświetleniu jednego z własnych przedmiotów pojawi się cena, której żąda handlarz, a także jego nazwa i właściwości.

Aby zakupić jakiś przedmiot, wystarczy kliknąć na nim lewym przyciskiem myszy. Pojawi się prośba o potwierdzenie, z zapytaniem czy jesteś pewien, że chcesz go zakupić. Wybierz „Tak" i (jeśli dysponujesz odpowiednią ilością złota) powędruje on do Twojego ekwipunku. Ilość posiadanego przez Ciebie złota, wliczając w to złoto znajdujące się w skrytce, zostanie automatycznie zmniejszona o cenę tego przedmiotu. Kliknięcie na przedmiocie prawym przyciskiem myszy oznacza jego zakup bez konieczności potwierdzania.

Aby sprzedać jakiś przedmiot, zabierz go z ekwipunku klikając na nim lewym przyciskiem myszy. Przenieś go do ekwipunku handlarza i ponownie kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zakończyć transakcję.

Przedmiotami można także handlować za pomocą przycisków Zakup i Sprzedaż, które znajdują się w dolnej części ekranu handlu.



Przycisk zakupu - po kliknięciu na przycisku zakupu, wskaźnik zmieni się w strzałkę. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy nad jakimś przedmiocie oznacza jego zakup. Zakładając, że dysponujesz odpowiednią ilością złota, pojawi się okno potwierdzenia.



Przycisk sprzedaży - kliknięcie na tym przycisku zamienia kursor w strzałkę. L-kliknij na przedmiocie znajdującym się w ekwipunku, by go sprzedać handlarzowi. Pojawi się okno potwierdzenia.



Przycisk naprawy - niektórzy z handlarzy potrafią naprawić zużyte czy uszkodzone zbroje i broń. Mają one ograniczoną trwałość. Po pewnym czasie się zużywają i w końcu psują. Aby znowu używać zepsutego przedmiotu, trzeba go najpierw naprawić.

Kiedy wytrzymałość jakiegoś przedmiotu jest na wyczerpaniu, to w prawym górnym roku ekranu pojawi się jego zarys w kolorze czerwonym lub żółtym. Kiedy coś takiego zobaczysz, będzie to oznaczać, że czas dokonać naprawy. Wytrzymałość przedmiotu można sprawdzić w ekwipunku, przytrzymując nad nim wskaźnik myszy.

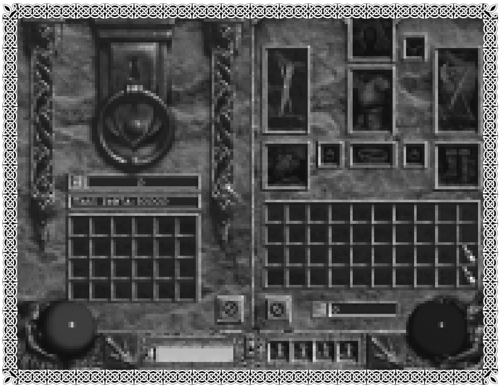
Jeśli handlarz może naprawić Ci jakiś przedmiot, to u dołu jego ekwipunku pojawi się Przycisk naprawy. Kliknij na nim, a wskaźnik zamieni się w młot. Kliknij nim na przedmiocie, który ma zostać naprawiony. Pojawi się okno potwierdzenia, zawierające koszt naprawy.

Twoja skrytka



Nieopodal miejsca startu w każdym z czterech Aktów znajdziesz dużą skrzynię - Twoją osobistą skrytkę. To trwałe i bezpieczne miejsce do przechowywania znalezionego złota oraz cennych przedmiotów.

Aby otworzyć skrytkę, po prostu kliknij na skrzyni lewym przyciskiem myszy. Pojawi się ekran przypominający ekran handlu. Po lewej stronie znajduje się Twoja skrytka, pomniejszona wersja siatki Twojego plecaka. Możesz tam przenieść przedmioty z plecaka.



Po kliknięciu na przycisku Zdeponuj (złoto) zostaniesz przeniesiony na ekran ekwipunku. Pojawi się okno dialogowe z pytaniem, ile złota chcesz zdeponować w skrytce. Kliknięcie na przycisku Podejmij (Złoto) pozwoli Ci przenieść je z powrotem do ekwipunku. Podczas dokonywania zakupów u handlarzy wykorzystywane jest złoto ze skrytki i z ekwipunku. Kiedy Twoja postać dotrze do późniejszych aktów, to ilość złota, jaką będzie można przechowywać w skrytce znacząco się zwiększy.

W skrytce możesz przechowywać przedmioty, których nie chcesz się pozbywać, ale nie chcesz także, by zajmowały cenne miejsce w ekwipunku. Przedmioty pozostawione na ziemi lub w mieście, znikają po kilku minutach.

Punkty nawigacyjne



Świat Sanktuarium jest olbrzymi i odległości pomiędzy miastami, a zewnętrznymi obszarami, często są dość znaczne. Podczas Wojny Grzechu, Horadrimowie wynaleźli system magicznych punktów nawigacyjnych, dzięki którym możliwe są natychmiastowe podróże pomiędzy dwoma miejscami. Magia, której użyto do ich stworzenia, dawno już została zapomniana, razem ze śmiercią magów z bractwa Horadrim. Te punkty pozostały jednak jako spadek po wielkiej niegdyś mocy Horadrimów i są wprost bezcenne.

Punkty nawigacyjne można znaleźć w wielu miejscach w każdym Akcie. Aby otworzyć Menu punktów nawigacyjnych, kliknij na jednym z nich. Wyświetlona zostanie lista miejsc, do których można się udać.

Menu punktów nawigacyjnych - w tym menu pokazane są wszystkie możliwe miejsca, do których możesz się udać. Nie zapomnij kliknąć na każdym z odnalezionych punktów nawigacyjnych, by dodać go do swojego menu. Punkty nawigacyjne wyświetlone na szaro nie zostały jeszcze przez Ciebie odkryte i uruchomione. Przeskakiwać możesz pomiędzy dowolnymi punktami, których nazwy zaznaczone są na niebiesko. Wystarczy kliknąć na odpowiednim przycisku w Menu. Korzystając z zakładki aktu możesz uzyskać dostęp do innych punktów nawigacyjnych. Punkty nawigacyjne są zapisywane razem z Twoją postacią pomiędzy rozgrywkami i dlatego można dzięki nim szybko minąć obszary, które zostały już zbadane.

Rozwijanie swojej posatci

Zdobywanie punktów doświadczenia i awans na wyższy poziom



Jednym z Twoich podstawowych zadań w Diablo II jest rozwijanie postaci. W trakcie gry, będziesz zdobywał punkty doświadczenia, zabijając złe stworzenia zamieszkujące krainę. Kiedy zbierzesz ich pewną określoną liczbę, Twoja postać awansuje na wyższy poziom. Pasek doświadczenia, umieszczony nad Paskiem wytrzymałości ilustruje drogę do kolejnego poziomu. Kiedy całkowicie się zapełni, Twoja postać awansuje na kolejny poziom. Po umieszczeniu na nim wskaźnika myszy, wyświetlona zostanie aktualna liczba punktów doświadczenia i wymagania na następny poziom.

Kiedy awansujesz na wyższy poziom, kule Życia i Many zostaną w całości napełnione. Uzyskasz także punkty, które będziesz mógł wykorzystać do poprawienia zdolności swojej postaci. Na ekranie pojawią się dwa przyciski: u dołu po lewej stronie Nowe statystyki, a po prawej Nowa umiejętność. Kliknięcie na jednym z nich wywoła ekran, na który będziesz mógł przydzielić uzyskane punkty do statystyk i umiejętności.

Współczynniki postaci



Za każdym razem, kiedy awansujesz na wyższy poziom, zostaniesz nagrodzony punktami, które będziesz mógł rozdzielić pomiędzy cztery współczynniki postaci: Siłę, Zręczność, Żywotność i Energię. Kliknięcie na ikonie Nowe statystyki przeniesie Cię do ekranu postaci. Możesz go także wywołać w dowolnym momencie, naciskając klawisz „**A**" lub „**C**", czy też klikając na przycisku Postać, który znajduje się na mini-panelu.

Na ekranie postaci możesz rozdzielić nowe punkty klikając na dużym przycisku „+", który znajduje się obok współczynnika jaki chcesz podwyższyć. Każde kliknięcie podnosi wartość współczynnika o jeden punkt. Kiedy rozdzielisz wszystkie punkty statystyk, ikona Nowe statystyki zniknie z obszaru gry.

Uwaga: Punkty statystyk są przydzielane na stałe, więc wybieraj mądrze!

Aby ułatwić sobie podjęcie decyzji o rozdziale punktów, poświęć chwilę czasu na zapoznanie się z informacjami zawartymi na ekranie współczynników postaci:

POZIOM - to aktualny poziom Twojej postaci. Nowe postacie zaczynają na poziomie 1.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA - to liczba punktów doświadczenia, które Twoja postać do tej pory zdobyła. Doświadczenie uzyskujesz za każdym razem, kiedy Ty lub Twoja drużyna pokona w walce potwory.

NASTĘPNY POZIOM - to liczba punktów doświadczenia, wymagana by uzyskać następny poziom.

Siła - siła zwiększa ogólną ilość obrażeń zadawanych przez Twoje ataki. Jest także czynnikiem, od którego zależy, czy można używać danej zbroi czy broni. Obok Siły wyświetlone są wartości skuteczności ataku, związane z umiejętnościami, które wybrałeś na prawej i lewej ikonie akcji.

Obrażenia - umieszczone u góry pole obrażeń reprezentuje obrażenia, zadawane za pomocą umiejętności wybranej na lewej ikonie akcji. Pole obrażeń znajdujące się u dołu, reprezentuje umiejętność z prawej ikony akcji. Im większa liczba, tym większe są obrażenia zadawane przez Twoją postać pojedynczym atakiem. Jeżeli pole jest puste, oznacza to, że wybrana akcja nie powoduje bezpośrednio żadnych obrażeń.

Kiedy grasz Barbarzyńcą i używasz dwóch broni, to na tych polach będą się znajdować dwie liczby. Reprezentują obrażenia dla każdej z tych broni.

Zręczność - zręczność jest czynnikiem, od którego zależy, czy można używać pewnych broni. Pomaga także w określeniu szansy powodzenia ataków, czy to w walce wręcz, czy na dystans. Wpływa także na zdolności obrony Twojej postaci. Od niej zależy skuteczność ataku i obrony.

Skuteczność ataku - czynność umieszczona na lewej ikonie akcji zajmuje górną część pola Skuteczności ataku, podczas gdy dolna część dotyczy prawej ikony akcji. Im większe są te wartości, tym więcej ciosów zadanych w walce dojdzie celu. Ataki magiczne i zwykłe umiejętności nie mają współczynnika skuteczności ataku i jeśli zostaną umieszczone na którejś z ikon akcji, to reprezentujące ją pole będzie puste.

Przy graniu Barbarzyńcą używającym dwóch broni w tym polu będą się znajdować dwa zakresy liczb. Każdy z nich reprezentuje Skuteczność ataku dla jednej z tych broni.

Po najechaniu kursorem na pole Skuteczności ataku, wyświetlone zostanie prawdopodobieństwo trafienia istoty o takim samym poziomie jak Twój.

Skuteczność obrony - pokazuje, jak dobrze Twoja postać unika ciosów w czasie walki. Im większa wartość, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że Twoja postać zostanie trafiona. Po podświetleniu pola Skuteczności obrony, wyświetlone zostanie prawdopodobieństwo trafienia Cię przez istotę o takim samym poziomie jak Twój.

Żywotność - określa liczbę punktów życia postaci oraz jak długo może ona biec bez odpoczynku.

Wytrzymałość - określa, jak długo możesz biec. Im większa wytrzymałość, tym dalej postać może biec, zanim się zmęczy i będzie musiała chodzić.

Życie - określa ilość obrażeń, które Twoja postać może wytrzymać przed śmiercią. Życie nie odnawia się automatycznie. Można je odnowić, wypijając miksturę zdrowia lub odwiedzając BN, który dysponuje mocą uzdrawiania. Są jednak pewne przedmioty i umiejętności, które pozwalają na regenerację punktów życia.

Energia - określa liczbę punktów many Twojej postaci.

Mana - to esencja duchowa Twojej postaci. Za każdym razem, kiedy wykorzystana zostaje umiejętność, jak na przykład Ognisty piorun Czarodziejki czy Podwójny cios Barbarzyńcy, zostaje zużyta pewna ilość Many. Kiedy wyczerpie się Mana, Twoja postać przez pewien czas nie będzie mogła rzucać czarów ani korzystać z niektórych umiejętności. Punkty many odnawiają się po pewnym czasie.

Pozosatłe punkty statystyk - to liczba punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy współczynniki. Za każdym razem, kiedy awansujesz na wyższy poziom, otrzymujesz pięć punktów, które będzie można rozdzielić pomiędzy współczynniki.

Odporność na ogień - prawdopodobieństwo, że przetrwasz atak ogniem. Im większa odporność, tym mniejsze obrażenia otrzymasz od tego rodzaju ataków.

Odporność na zimno - prawdopodobieństwo, że przetrwasz atak zimnem. Im większa odporność, tym mniejsze obrażenia otrzymasz od tego rodzaju ataków.

Odporność na błyskawice - prawdopodobieństwo, że przetrwasz atak błyskawicą. Im większa odporność, tym mniejsze obrażenia otrzymasz od tego rodzaju ataków.

Odporność na trucizny - prawdopodobieństwo, że przetrwasz atak trucizną. Im większa odporność, tym mniejsze obrażenia otrzymasz od tego rodzaju ataków.

Zwykle liczby te reprezentują aktualne statystyki Twojej postaci i są wyświetlone na biało. Jeśli jednak jakiś magiczny przedmiot czy inny efekt magii zmieni współczynnik, to liczba będzie niebieska.

Drzewko umiejętności

Za każdym razem, kiedy awansujesz o poziom, zdobywasz nowe punkty umiejętności. Umiejętności to specjalne cechy, które nadają Twojej postaci indywidualny charakter. Wybierając je, możesz dopasować postać do własnych potrzeb.

Klikając na ikonie Nowa umiejętność, przeniesiesz się do ekranu Drzewka umiejętności. W dowolnym momencie możesz wywołać ten ekran naciskając klawisz „**T**" lub klikając na przycisku Drzewko umiejętności, który znajduje się na Mini-panelu.

Umiejętności wyświetlane na tym ekranie są uporządkowane w postaci gałęzi. Zdolności dostępne dla Twojej postaci są podzielone na cztery obszary, reprezentowane przez opisane zakładki, umieszczone po prawej stronie Menu drzewka umiejętności. Aby przełączać się pomiędzy tymi kategoriami, kliknij lewym przyciskiem myszki na jednej z nich.

Pozostałe umiejętności do wyboru - W tym polu wyświetlona zostaje liczba punktów, które możesz rozdzielić pomiędzy umiejętności z drzewka.



Umiejętności - Aby przyjrzeć się bliżej jakiejś umiejętności, podświetl ją, by pojawił się opis. W nim zawarte są informacje o jej działaniu, na przykład jakie powoduje obrażenia, jaki jest jej zasięg i koszt użycia w punktach Many. Jeżeli przeznaczyłeś już na jakąś umiejętność przynajmniej jeden punkt, to w opisie zawarta jest także informacja, jak rozwinie się dana umiejętność na kolejnym poziomie.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na nazwie, gdy dostępne są punkty umiejętności, spowoduje przydzielenie punktu. L-kliknięcie na nazwie umiejętności kiedy nie ma punktów postaci, spowoduje umieszczenie jej na prawej ikonie akcji.

Aby przydzielić punkty, kliknij po prostu lewym przyciskiem myszki na wybranej umiejętności.

Pamiętaj, że podniesienie poziomu posiadanej już umiejętności może być bardziej użyteczne niż nauczenie się nowej.

Uwaga: punkty umiejętności są przydzielane na stałe, więc wybieraj mądrze!

Dla nowej postaci dostępne jest zaledwie kilka umiejętności. W miarę jej rozwoju staną się dostępne nowe zdolności. By dowiedzieć się, jakie są wymagania do każdej z bardziej zaawansowanych umiejętności, prześledź linie na drzewku i przeczytaj uważnie ich opisy.

Wygrana i poziomy trudności

Pokonanie sługusów Piekła wcale nie oznacza, że przygody muszą się zakończyć. W Diablo II dostępne są trzy poziomy trudności: Normalny, Koszmar i Piekło. Po ukończeniu gry na poziomie Normalnym, na ekranie wyboru postaci będzie można wybrać Koszmar. Po Koszmarze czeka Cię prawdziwe Piekło.

Kiedy wybierzesz nowy poziom trudności, cały świat zostanie jeszcze raz losowo wygenerowany i wypełniony jeszcze groźniejszymi stworzeniami oraz cenniejszymi skarbami. Dzięki temu będziesz mógł rozwijać swą postać tak długo jak tylko zechcesz.

Tryb dla wielu graczy

Jednym z najlepszych sposobów na pełne poznanie Diablo II jest gra z innymi ludźmi. W głównym menu dostępne są dwie opcje gry wieloosobowej: Battle.net oraz Inne dla wielu graczy. W Battle.net można znaleźć dosłownie tysiące innych graczy, z którymi możesz się sprzymierzyć (albo współzawodniczyć) w walce z Diablo II. Jeżeli skorzystasz z opcji Battle.net, zagrasz postacią z krainy, przechowywaną wyłącznie na jednym z serwerów krain Battle.net. Wybierając opcję Inne dla wielu graczy, będziesz grał zwykłą postacią, która będzie przechowywana na Twoim komputerze, tak samo jak postacie wykorzystywane podczas rozgrywek dla jednego gracza. Dostępne są tutaj dwie możliwości: Battle.net i TCP/IP.

Granie w Diablo II na Battle.net

Battle.net to darmowa usługa sieciowa Blizzard Entertainment dla graczy. Battle.net zapewnia miejsce, gdzie gracze mogą się spotkać, rozmawiać i razem wędrować. Jeśli nigdy wcześniej nie grałeś z innymi ludźmi, to Battle.net stanowi najłatwiejszy i najszybszy sposób na granie w jedną z gier Blizzard w sieci. Zauważ, że aby skorzystać z tej usługi, musisz mieć dostawcę usług internetowych. Blizzard nie obciąża użytkowników za korzystanie z Battle.net, ale wciąż trzeba płacić dostawcy Internetu.

Łączenie się Battle.net

Aby połączyć się z Battle.net z ekranu głównych opcji, kliknij na przycisku Battle.net. Na tym etapie musisz się zalogować za pomocą nazwy konta i hasła. Jeśli nie masz jeszcze konta, możesz je założyć, klikając na przycisk „Załóż nowe konto" Kiedy to zrobisz, zostaniesz automatycznie połączony z Battle.net.



Wybór lub tworzenie postaci do gry wieloosobowej w krainie Battle.net

Postacie z krain są wykorzystywane wyłącznie w krainach Diablo II na Battle.net i nie mogą brać udziału w rozgrywkach otwartych, TCP/IP ani dla jednego gracza. Kraina to serwer Diablo II, założony i obsługiwany przez Blizzard. Podczas grania w krainie, Twoja postać jest zabezpieczona przed wieloma oszustwami i nadużyciami, które mogą mieć miejsce podczas otwartych rozgrywek na Battle.net lub TCP/IP. W przypadku grania w krainie, postacie są właśnie w niej przechowywane i można uzyskać do nich dostęp z dowolnego komputera, po zalogowaniu w Battle.net. Znajduje się w nim wiele krain, każda w innej części świata. Tworząc postać dla krainy wybierz taką, która znajduje się najbliżej Ciebie.



Uwaga: nie można przenieść istniejącej postaci z jednej krainy do drugiej. Zanim dokonasz wyboru, powinieneś się zatem dowiedzieć, w jakiej krainie grają Twoi przyjaciele.

Jeżeli będzie to Twoje pierwsze połączenie z Battle.net, zostaniesz poproszony o stworzenie i nazwanie postaci. Kiedy to zrobisz, pojawi się lista Krain. Aby zobaczyć opis, kliknij na nazwie jednej z nich. Jeśli ją zaakceptujesz, kliknij na „OK". Możesz także dokonać wyboru klikając dwa razy na nazwie krainy.

W obrębie jednego konta na Battle.net można stworzyć maksymalnie osiem postaci. Jeśli przygotowałeś już postacie do gry w krainie, to możesz wybrać jedną z nich na ekranie wyboru postaci. Tutaj wyświetlone są imiona i poziom każdej z nich, a także przynależność do Krain. Jeśli chcesz dodać do listy nową postać, skorzystaj z szablonu umieszczonego na szczycie listy.

Po wybraniu lub stworzeniu postaci, zostaniesz umieszczony na kanale rozmów Battle.net. Tutaj można poznać innych graczy, porozmawiać z nimi, a także dołączyć do rozgrywki w trybie wieloosobowym lub samemu taką stworzyć.

Rozmowy na Battle.net



Po zalogowaniu się w Battle.net i wybraniu postaci znajdziesz się na jednym z kanałów rozmów krain Battle.net. U dołu ekranu pojawiają się portrety reprezentujące innych graczy. Jeśli na kanale znajduje się więcej postaci niż mieści się na ekranie, to ich portrety można przewijać za pomocą trójkątnych strzałek. Po przytrzymaniu wskaźnika myszy nad jednym z graczy pojawi się nazwa konta, klasa postaci i jej poziom. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na jakimś portrecie oznacza, że reprezentowany prze niego gracz zostanie wybrany. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy pojawi się profil użytkownika tej postaci. Na takim kanale można rozmawiać z innymi graczami, dołączać do istniejących lub tworzyć własne rozgrywki, a także obejrzeć ranking najlepszych graczy Diablo II.

Okno rozmów pojawia się w lewej części ekranu. Na jego prawej krawędzi znajduje się pasek przewijania. Pod nim jest Twoje pole tekstowe i przyciski sześciu najczęściej używanych komend - Wyślij, Szepnij, Ujawnij, Odrzuć, Przywróć i Pomoc.

Wyślij - publiczna rozmowa z innymi graczami na Kanale rozmów. Kliknij wewnątrz pola tekstowego i wpisz wiadomość. Aby ją wysłać do wszystkich obecnych na tym kanale, naciśnij przycisk Wyślij lub klawisz „**Enter**".

Szepnij - prywatna rozmowa z innymi graczami na Kanale rozmów. Kliknij wewnątrz pola tekstowego i wpisz wiadomość. L-kliknij na postaci, do której chcesz szepnąć, a zostanie ona podświetlona. Po naciśnięciu przycisku Szepnij, wiadomość zostanie wysłana do wybranej postaci.

Ujawnij - pozwala Ci na wykonanie działania, które będzie widziane jako tekst przez wszystkie osoby znajdujące się w pokoju rozmów. Jeśli na przykład Doomhammer chce pozdrowić wszystkich graczy obecnych na kanale rozmów, może wpisać <pozdrawia wszystkich.> i kliknąć na ten przycisk. Wszyscy obecni na tym kanale otrzymają komunikat <Dooomhammer pozdrawia wszystkich.>.

Odrzuć - blokuje komunikaty od gracza, L-kliknij na postaci, aby ją podświetlić. Po naciśnięciu tego przycisku nie będziesz słyszał żadnych prywatnych komunikatów od tego gracza.

Przywróć - umożliwia ponowne odbieranie wiadomości wysyłanych przez postać, która została zaznaczona do opcji ODRZUĆ. L-knikij na postaci, aby ją podświetlić. Naciśnij klawisz Przywróć.

Pomoc - wyświetla tekst pomocy do rozmów w Diablo II.

Dokładnie pod oknem rozmów znajduje się pole, gdzie możesz wpisywać własne wiadomości. Na prawej krawędzi tego okna znajduje się pasek przewijania, dzięki któremu możesz oglądać stare wiadomości.

Wiadomości pojawiają się w różnych kolorach:

Szary tekst: oznacza, że ktoś wchodzi lub opuszcza Kanał rozmów. Aby włączyć takie wiadomości, wpisz komendę /d2notify.

Biały tekst: wskazuje, co głośno powiedziałeś do wszystkich na Kanale rozmów.

Złoty tekst: wskazuje, co inni głośno powiedzieli do wszystkich na Kanale rozmów.

Zielony tekst: wskazuje, co szepnąłeś do jakiegoś gracza lub wiadomości, które zostały w ten sposób przekazane Tobie.

Niebieski tekst: wskazuje akcje podjęte przez graczy na kanale lub specjalne komunikaty Battle.net, adresowane do Ciebie.

Czerwony tekst: wskazuje komunikaty o błędach, wysłane bezpośrednio z Battle.net.

Prawa części ekranu służy do wyświetlania informacji. Znajdują się na niej także przyciski dotyczące rozgrywek, rankingów i innych kanałów. Oto one:

Stwórz - pozwala Ci stworzyć rozgrywkę Diablo II. Musisz ją nazwać, możesz także zabezpieczyć ją hasłem, by zrobić z niej rozgrywkę prywatną, wpisać opis i określić maksymalną dopuszczalną liczbę graczy. Jeśli już pomyślnie ukończyłeś grę tą postacią, to możesz także wybrać poziom trudności. Więcej informacji na temat poziomów trudności znajdziesz w innej części tej instrukcji.

Dołącz - wywołuje ekran z listą wszystkich rozgrywek, w które możesz się włączyć. Obok nazwy każdej z nich znajduje się liczba graczy, którzy właśnie w niej uczestniczą. Aby dołączyć do gry, wybierz pozycję z listy i kliknij na przycisku Dołącz do gry. Rozgrywki chronione hasłem nie są wyszczególnione na tym ekranie. Aby dołączyć do rozgrywki prywatnej, należy wpisać jej nazwę i hasło.

Kanał - ta opcja powoduje wyświetlenie listy innych kanałów, na które możesz wejść. Możesz wybrać pozycję z listy i kliknąć „OK”, albo wpisać nazwę kanału. Jeżeli wpiszesz nazwę nieistniejącego kanału, to zostanie on automatycznie utworzony. Takie stworzone przez użytkowników kanały nie są wymienione na publicznych listach i inni mogą na nie wejść, tylko jeśli znają odpowiednią nazwę.

Ranking - w Diablo II jest wiele rankingów graczy, w tym Zwykły ranking i ranking Zawodowców. Wybierz jeden z nich klikając na jego przycisku. Zwykły ranking obejmuje listę najlepszych graczy w krainie, uszeregowanych względem doświadczenia. Ranking Zawodowców obejmuje listę najlepszych zawodowców.

Wyjście - kliknij na tym przycisku, aby opuścić kanał rozmów Battle.net i wrócić na ekran wyboru postaci.

Inne opcje gry wieloosobowej

Otwarty Battle.net

Na Battle.net można także grać zwykłą postacią. Są to postacie z rozgrywek jednoosobowych, a także z gier wieloosobowych, stworzone po wybraniu opcji „Inne dla wielu graczy”.

Zwykłe postacie są przechowywane lokalnie, na Twoim własnym komputerze i nie można nimi grać w Krainach Battle.net. Podczas rozgrywki otwartej, serwerem jest komputer jednego z graczy, a inni łączą się z nim. Jako że Blizzard nie może ponosić odpowiedzialności za postacie przechowywane lokalnie czy na takich serwerach, rozgrywki otwarte są znacznie bardziej podatne na różne formy manipulacji i nadużycia ze strony innych graczy. Jednak ich wielką zaletą jest to, że postać z rozrywki dla jednego gracza można wprowadzić na Battle.net, a później dalej kontynuować grę w trybie jednoosobowym.

Aby zagrać w otwartą rozgrywkę za pośrednictwem Battle.net, wybierz z Głównego menu opcję „Inne dla wielu graczy”, a następnie „Otwarta na Battle.net”. Zaloguj się normalnie, a następni stwórz lub wybierz postać z listy, aby wejść na ekran rozmów Battle.net. Tutaj możesz rozmawiać z innymi graczami, a także tworzyć nowe rozgrywki lub dołączać do istniejących.

TCP/IP

Wieloosobowe rozgrywki w Diablo II można toczyć także bez pośrednictwa Battle.net, korzystając z opcji TCP/IP w sieci lokalnej lub Internetcie. Aby tak zrobić, jeden z komputerów musi zostać wybrany na serwer i wszyscy gracze muszą znać jego adres IP (Internet Protocol). Adres IP serwera zostanie wyświetlony temu, kto tworzy rozgrywkę. Po wybraniu, który komputer będzie pełnił rolę serwera, każdy z graczy musi wpisać jego adres IP, by dołączyć do rozgrywki. Proszę zwrócić uwagę, że gracz, którego komputer pełni funkcję serwera, także może uczestniczyć w rozgrywce. Nie trzeba mieć dodatkowego komputera na serwer.

Aby zostać gospodarzem (hostem) rozgrywki, wybierz z Głównego menu opcję „Inne dla wielu graczy", a następnie Grę TCP/IP. Na ekranie Gry TCP/IP można wybrać, czy chce się zostać gospodarzem rozgrywki, czy dołączyć do istniejącej. Aby Twój komputer spełniał w trakcie gry rolę serwera, wybierz przycisk „Stwórz serwer" (na tym ekranie znajduje się adres IP Twojego komputera). Teraz będziesz mógł wybrać jedną z przygotowanych wcześniej postaci lub stworzyć nową i rozpocząć grę. Kiedy to zrobisz, inni będą się mogli do niej włączyć, wybierając opcję „Dołącz do gry" i wpisując adres IP Twojego komputera.

Gra w trybie wieloosobowym

W grze Diablo II zadania, postacie, przedmioty, potwory i rozwój aktów są takie same w trybie wieloosobowym i dla jednego gracza. Jednak w rozgrywkach wieloosobowych dostępne są dodatkowe funkcje, które umożliwiają zarządzanie drużyną, współzawodnictwo i porozumiewanie się podczas gry z innymi.

Rozmowy w trakcie gry

Aby w trakcie gry porozmawiać z inną postacią, wywołaj okno rozmów naciskając klawisz „**Enter**". Pojawi się półprzezroczysta nakładka, w której będziesz mógł wpisać treść komunikatu. Aby wysłać komunikat, naciśnij ponownie „**Enter**". Komunikaty wysyłane przez innych graczy będą się pojawiać na Twoim ekranie. Czasami będą się przewijać. Aby przejrzeć historię komunikatów, wybierz z mini-panelu Dziennik komunikatów lub naciśnij klawisz „**M**".

Możesz także wysyłać wiadomości, które będą się pojawiać w postaci pasków nad Twoją postacią. Aby tak zrobić, zacznij wpisywanie wiadomości od wykrzyknika. Na przykład, po wpisaniu „!Witaj, Doomhammer", nad głową Twojej postaci pojawi się napis „Witaj Doomhamer".

Kilka komend z Battle.net można wykorzystać podczas rozmów w grze. Aby uzyskać kompletną listę tych komend, skorzystaj z pomocy Battle.net. Aby wysłać w trakcie rozgrywki wiadomość, konieczna jest znajomość nazwy używanego konta, by umieścić je w poleceniu /msg<nazwakonta>.

W Diablo II wbudowano także pewną liczbę wiadomości, aby ułatwić Ci szybką i skuteczną komunikację z innymi. Można je wysłać, korzystając z klawiatury numerycznej (przy wciśniętym NumLock):

0 - „Pomocy!"

1 - „Idź za mną."

2 - „Dla ciebie."

3 - „Dzięki."

4 - „Przepraszam!"

5 - „Żegnam."

6 - „Giń."

Formowanie drużyn

Grając wspólnie, dobrze jest stworzyć drużynę graczy, którzy będą razem wędrować. Członkowie drużyny dzielą zdobyte punkty doświadczenia i znalezione złoto. Wykorzystują swe zalety, by poradzić sobie na trudnym obszarze lub w walce z potworami. Aby stworzyć drużynę, wywołaj menu drużyny za pomocą mini panelu, albo klawisza „**P**”.



W menu drużyny znajduje się lista wszystkich graczy uczestniczących w Twojej rozgrywce. Obok imienia każdego z nich znajduje się zestaw przycisków służących do komunikacji.



Zaproś - oznacza zaproszenie do drużyny. Po wysłaniu zaproszenia ten przycisk zmienia się w „Anuluj”, tak byś mógł je wycofać. Z drugiej strony, kiedy ktoś przyśle Ci zaproszenie, zmieni się on w Akceptuj i jego naciśnięcie będzie oznaczać dołączenie do tamtej drużyny.



Wrogość - kiedy gracz jest w mieście, można ustawić tę opcję na „Okaż wrogość”. Kiedy dwaj gracze okazują sobie wrogość, mogą ze sobą walczyć poza obrębem miasta. Ta opcja jest dostępna tylko w mieście i dla postaci co najmniej 9 poziomu.



Zgoda - Pozwala wybranemu graczowi ograbić Twoje zwłoki. Ta opcja przydaje się kiedy zginiesz i będziesz potrzebował pomocy innego gracza, by odzyskać swoje mienie.

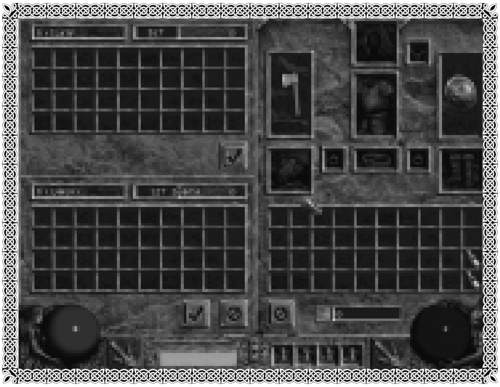
Wycisz - naciśnij ten przycisk, aby wybrana postać nie słyszała Twoich komunikatów.

Odrzuć - naciśnij ten przycisk, aby zablokować wiadomości pochodzące od tego gracza.

Gracze tworzący drużynę dzielą doświadczenie na podstawie różnicy pomiędzy ich poziomami. Postać niższego poziomu nie będzie odnosić korzyści z wysoko-poziomowego przyjaciela, który załatwia większość walk i vice versa. Członkowie drużyny dzielą się złotem po równo, bez ostrzeżenia dla postaci, która podniosła skarb.

Handel z innymi postaciami

Podczas pobytu w mieście, Diablo II zapewnia bezpieczny sposób na handel pomiędzy postaciami. Trzeba jedynie kliknąć na drugiej osobie, by wywołać menu handlu.



Po prawej stronie ekranu handlu znajduje się Twój ekwipunek, a po lewej dwa obszary, za pomocą których gracze składają sobie oferty. Aby zaproponować jakiś przedmiot, kliknij na nim lewym przyciskiem myszy, zabierz go z ekwipunku, przenieś nad obszar oferty i jeszcze raz kliknij lewym przyciskiem myszy, by go upuścić. Oferty pozostałych graczy pojawiają się w obszarze ofert tego gracza. Możesz także zaproponować złoto, zmieniając jego ilość w obszarze oferty.

Kiedy zgodzisz się na transakcję, kliknij na przycisku „Akceptuj". Wymiana zostanie dokonana, kiedy obie strony ją zaakceptują. Każda z nich w każdej chwili przed dokonaniem wymiany może anulować transakcję, klikając na przycisku Anuluj.

Okazywanie wrogości

Normalnie podczas rozgrywek wieloosobowych, gracze nie mogą atakować się nawzajem, a czary nigdy ich nie ranią. Jednak ci, którzy chcą rzucić innym wyzwanie lub też polować na słabych, mogą wybrać z Menu drużyny opcję „Wrogość". Kiedy jakiś gracz okazuje drugiemu wrogość, to mogą się oni nawzajem atakować i ranić. Gdy tak się stanie, zostaniesz o tym powiadomiony za pomocą komunikatu. Wrogo nastawieni gracze są dodatkowo zaznaczeni na automapie czerwonym X, a w prawej górnej części ekranu pojawia się ikona wrogości.

Kiedy jeden gracz zabije drugiego, to martwy upuszcza niesione złoto oraz trofeum oznaczone imieniem i poziomem postaci.

Uwaga: z opcji Okaż wrogość można skorzystać tylko w mieście. Postać niższego poziomu niż 9 nie może być wrogo nastawiona. Po okazaniu wrogości znikną wszystkie rzucone przez Ciebie Miejskie portale. Ponadto wroga postać nie będzie już mogła korzystać z Miejskich portali rzuconych przez innych graczy.

Zadania w rozgrywkach wieloosobwych

Wszystkie zadania, które pojawiają się w rozgrywce jednoosobowej, są także dostępne dla wielu graczy. Istnieją jednak pewne zasady, o których powinieneś pamiętać podczas rozgrywek wieloosobowych.

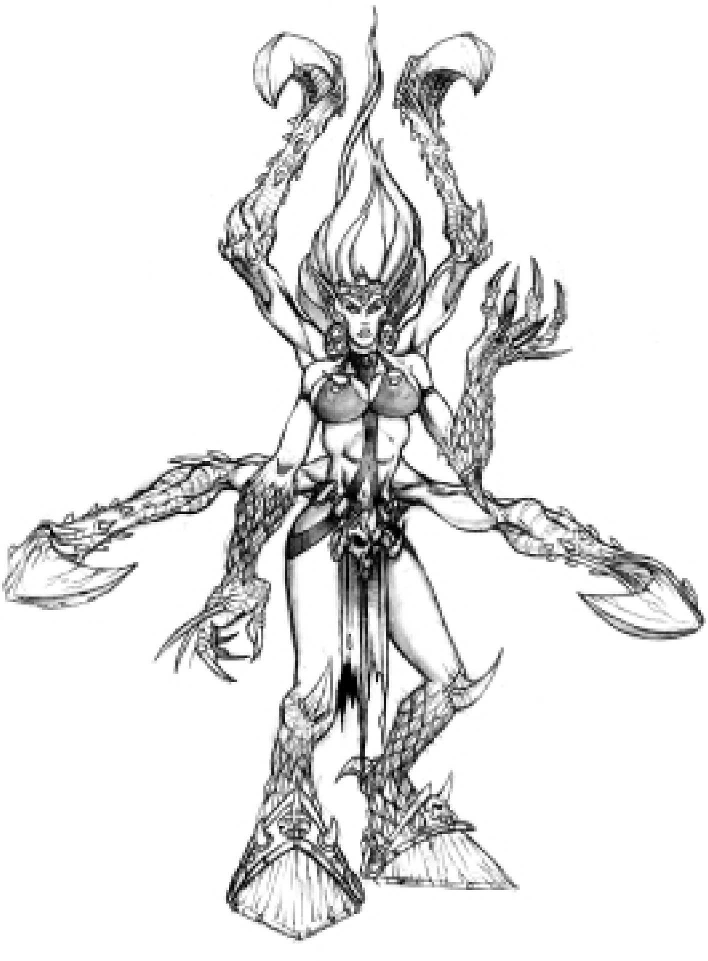
- Kiedy włączysz się do gry, dostępne będą tylko te zadania, których twórca gry jeszcze nie wykonał. Jeżeli chcesz wykonać któreś z wcześniejszych, musisz sam stworzyć rozgrywkę.
- Członkowie drużyny mogą wykonywać Twoje zadania, nawet jeśli nie ma ich przy Tobie. Kiedy jeden z należących do drużyny graczy wykona zadanie, oznacza to, że zostało ono wykonane dla wszystkich jej członków i każdy z nich może uzyskać za to nagrodę. Musisz tylko znajdować się w obrębie tego samego Aktu.
- Nawet jeżeli nie jesteś członkiem drużyny, to zostaniesz powiadomiony, kiedy inni gracze wykonają jakieś zadanie. Jeżeli ktoś inny wykona zadanie podczas rozgrywki, w której bierzesz udział, to będzie ono dla Ciebie niedostępne, aż do rozpoczęcia nowej gry.
- Poziom trudności gry wzrasta wraz z każdą osobą, która do niej dołącza. Rozgrywka, w której bierze udział dwóch graczy, jest znacznie prostsza niż taka, w której pięciu graczy musi współpracować, by osiągnąć jakiś cel. Nagrody są jednak większe.

Postacie zawodowe

Po ukończeniu całej gry postacią stworzoną w krainie Battle.net, pojawi się opcja stworzenia postaci nowego rodzaju. Aby stworzyć postać zawodową, zaznacz pole Zawodowiec. Główną cechą postaci zawodowych jest to, że mają tylko jedno życie. Jeśli Zawodowiec zginie, to zostanie na zawsze wymazany z gry. Zawodowcy mogą grać jedynie z innymi zawodowcami.

Postacie zawodowe zostały przygotowane dla graczy, którzy lubią ryzyko. Mają oddzielną klasyfikację na Battle.net i otrzymują przy imieniu specjalne odznaczenie w kolorze krwistej czerwieni.

Uwaga: Blizzard Entertainment nie ponosi odpowiedzialności za postacie zawodowe. Jeżeli zdecydujesz się na stworzenie i granie taką postacią, to robisz to na własne ryzyko. Blizzard nie ponosi odpowiedzialności za jej śmierć i utratę bez względu na przyczynę, włączając w to lagi internetowe, błędy, boskie interwencje, Twoją młodszą siostrę czy jakąkolwiek inną przyczynę. Więcej szczegółów znajduje się w Umowie licencyjnej. Blizzard nie ma możliwości przywrócenia do gry zabitego zawodowca. Nawet nie proście, la-la-la-la, nie słyszymy was...



Amazonki

Amazonki to kobiety-wojowniczki. Pochodzą z grupy wysp na Bliźniaczych Morzach, przy granicy Wielkiego Oceanu. Z pejzażu bujnych lasów wyłania się jedynie wiecznie okryty śniegiem szczyt Góry Karcheus.

Lud Amazonek tworzy raczej odizolowaną kulturę. Przystosowując się do otaczającego je tropikalnego środowiska, wybudowały w sklepieniach lasów wspaniałe miasta. Miasta te są fenomenem architektonicznym i źródłem wielkiej dumy dla ludu Amazonek. Nie kierują się naukami Zakarum, zamiast nich praktykują politeistyczną religię, która powiązana jest ze ścisłymi rygorami Zakonu. Wyrocznie Amazonek dawno temu przepowiedziały Mroczne Wygnanie i od tego czasu wojowniczki przygotowują się do walki. Amazonki jako swe przeznaczenie postrzegają zniszczenie Mrocznej Trójcy. Ma to wprowadzić nową epokę, w której śmiertelni mężczyźni i kobiety zajmą w końcu należące się im słusznie miejsce we wszechświecie. Epokę, w której nie będą już pionkami istot z Zewnętrznych Krain.

Amazonki przemierzają morza, były jednymi z pierwszych ludzi jacy nawiązali kontakty handlowe z królestwami Zachodu i wschodnim Kehjistanem. Wysoka pozycja w środowisku ogólnoświatowego handlu zapewniła też Amazonkom opinię błyskotliwych strategów i sprawnych wojowniczek. Amazonki są wielce poszukiwanymi najemnikami, dobrze wyszkolonymi i bardzo lojalnymi - tak długo, jak kontrakt nie powoduje konfliktów z ich restrykcyjnym kodeksem etycznym.

Panteon Amazonek ma ściśle określoną hierarchię, każdy bóg zajmuje swoje miejsce na szali Porządku. To właśnie mocny zmysł porządku prowadzi lud Amazonek do wielkich osiągnięć w każdej dziedzinie. Główną boginią Amazonek jest Athulua, która wspólnie ze swym małżonkiem włada porami roku i pogodą. Tej bogini podlegają liczne pomniejsze bóstwa, odpowiedzialne za różne dziedziny codziennego życia Amazonek. Amazonki wierzą, że ich panteon jest pozostałością po dawnych mieszkańcach wysp, Nephalemach. Według starożytnych kronik, bogowie zachowali imiona sprzed stuleci, ale zmienił się ich charakter.



W cywilizacji Amazonek tylko kobiety są wojowniczkami. Ich wrodzona zręczność i gibkie ciała pozwalają sprawniej walczyć w gęstych lasach deszczowych. Społeczność Amazonek nie dyskryminuje jednak mężczyzn. Mężczyźni pełnią wiele ważnych funkcji w rządzie, strukturach kapłańskich, handlu, a także w rolnictwie.

Cechy i Umiejętności:

Ćwiczenia w dżungli pokrywającej ojczyste wyspy Amazonek wyszlifowały ich umiejętności strzeleckie do niezrównanego poziomu. W walce wręcz są co najmniej kompetentne. Pod względem biegłości w posługiwaniu się łukiem, ich jedynymi rywalkami są Siostry Niewidzącego Oka. Ale w przeciwieństwie do swych towarzyszek broni, Amazonki biegle posługują się także włóczniami i bronią do rzucania. Ich moce stanowią połączenie magii Pierwotnej ze Świętą magią i pomysłową konstrukcją broni.

Barbarzyńcy

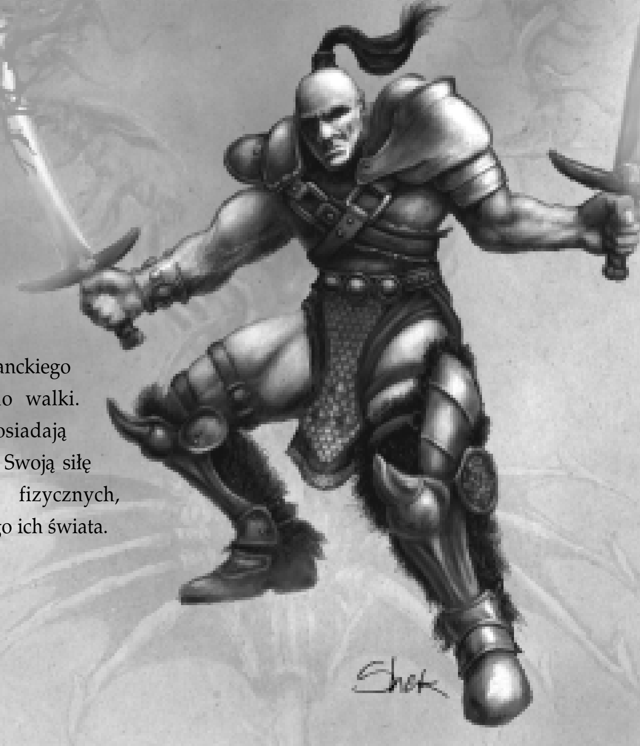
Powiadają, że kiedy świat był jeszcze bardzo młody, plemiona z północnych stepów obarczono świętym zadaniem. Gdzieś w głębi wielkiej góry, zwanej Arreat, leży źródło wielkiej mocy, kluczowe dla istnienia całej ludzkości. Plemiona są strażnikami tego skarbu. Przestrzeganie tego świętego obowiązku ukształtowało drogę życia Barbarzyńców.

Ten przesiąknięty tajemnicami i tradycją naród, nazywa samych siebie „Dziećmi Bul-Kathosa", wielkiego, starożytnego króla. Aby sprawnie chronić swe ziemie przed obcymi, przyjęli koczowniczy tryb życia. Cały czas przemieszczają się w granicach Stepów. Utrzymują tylko kilka stałych siedzib. Odizolowawszy się od świata zewnętrznego, unikają magii i skomplikowanej techniki. Uważają, że takie rzeczy mogłyby osłabić determinację budowaną przez tak wiele lat.

Dzieci Bul-Kathosa nauczyły się żyć w zgodzie z naturą i ujarzmiać jej pierwotne siły. Pozwala im to wzmacniać, i bez tego świetną, sprawność fizyczną. Z tego właśnie powodu, w połączeniu z wolnością od pułapek obcych krain, w Zachodnich Królestwach nazywa się ich „Barbarzyńcami". Ale epitet ten zaprzecza bogatej kulturze i duchowej historii tego narodu. Nieliczni ludzie handlują z tym ciekawym narodem, ale tylko przy granicach ich królestwa. Nikomu nie wolno wtargnąć na tereny otaczające górę Arreat. Wojownicy z północnych plemion szybko rozprawiają się z intruzami. Wszystkie próby podbojów spotkały się z zawziętym, skutecznym oporem.

Zapiski na temat jednej z potyczek mówią o hordzie Barbarzyńców, która pojawiła się dosłownie znikąd. Wyjący koczownicy rzucili się na najeźdźców jak górski wicher. Ich ciała pokrywały tajemnicze wzory. Połowa armii intruzów rzuciła broń i uciekła, a reszta doświadczyła zaciekłości Ludzi Północy. Żaden z zaprawionych w bojach intruzów nie spotkał się dotąd z taką zawziętością. Nikt nie prosił o łaskę i nikt nie brał jeńców, ale gdy rogi najeźdźców zagrały sygnał do odwrotu, nikt ich nie ścigał... przynajmniej nikt, kogo można by zauważyć.

Co ciekawe, od czasu gdy rozeszły się wieści o powrocie Diablo, widziano niewielkie grupy Barbarzyńców wędrujących przez krainy poza granicami Stepów. Szykowali się oni do wojny i poszukiwali świeżych informacji na temat Mrocznej Trójcy.



Cechy i Umiejętności

Znani ze swej straszliwej sprawności bojowej i aroganckiego zachowania, Barbarzyńcy są zawsze gotowi do walki. Wychowywani w surowych warunkach, posiadają niesamowitą siłę i specjalizują się w walce wręcz. Swoją siłę czerpią głównie z intensywnych ćwiczeń fizycznych, ale korzystają też z pierwotnych energii otaczającego ich świata.

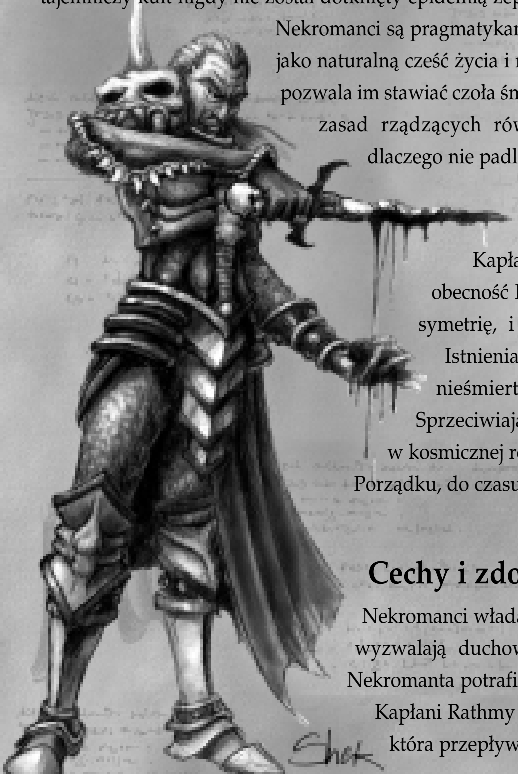
Nekromanci

Zwolennicy magii to bardzo podzielona grupa, czego zresztą można się było spodziewać. Są tak podejrzliwi wobec studentów konkurencyjnych dziedzin, jak laik wobec wszystkich władających tajemną sztuką. Nikt nie jest jednak tak źle rozumiany i obrzucany oszczerstwami, jak Kapłani Rathmy.

Kapłani kultu Rathmy pochodzą, tak jak wszyscy czarodzieje, z dżungli Wschodu. Zamieszkują rozległe, podziemne miasto ukryte pod dżunglą. Ich specyficzne lokum jest wyjątkowo niedostępne. Nie stworzyli z tego powodu formalnego klanu. Ale właśnie dzięki odosobnieniu mogą badać swój rodzaj tajemnej nauki. Dzięki naukom Rathmy oraz długim latom badań i eksperymentów, Nekromanci poznali delikatną równowagę życia i śmierci. Nauczyli się przekraczać tę granicę. Jest to dla nich święta tajemnica. Stwory Piekła dawno temu posiadły tę moc, ale wśród śmiertelników tylko kapłani Rathmy potrafią budzić i kontrolować umarłych. Właśnie z tego powodu nazywa się ich Nekromantami. Nekromanci naprawdę zrozumieli tajemnice równowagi i zaakceptowali swoje miejsce w czymś, co nazywają „Wielkim Cyklem Istnienia".

Cywilizacja Nekromantów przetrwała cień, który pochłonął wielkie klany magów z dawnych czasów. Ich sztuka na wiele sposobów sięga do czasów, gdy magia nie była jeszcze podzielona na poszczególne szkoły.

Chociaż sztuka Nekromantów jest postrzegana jako „czarna", a zwykli ludzie unikają kapłanów Rathmy, to ten tajemniczy kult nigdy nie został dotknięty epidemią zepsucia, która wkradła się do starożytnych Klanów Magów. Nekromanci są pragmatykami w każdym calu i obce są im pokusy. Postrzegają śmierć jako naturalną cześć życia i nie poszukują sposobów na jej powstrzymanie. Ich wiedza pozwala im stawiać czoła śmierci bez strachu. Ideały te, w połączeniu ze zrozumieniem zasad rządzących równowagą między Chaosem i Porządkiem wyjaśniają, dlaczego nie padli ofiarą zła.



Dążenie do zachowania równowagi wyciągnęło Nekromantów z ich zamkniętej, wilgotnej ojczyzny. Kapłani wyruszyli, by zniszczyć Diablo i jego braci. Sama obecność Mrocznej Trójcy w świecie śmiertelników burzy naturalną symetrię, i to nie tylko świata ludzi, ale także Wielkiego Cyklu Istnienia. Wyznawcy Rathmy szukają sposobu na wyrzucenie nieśmiertelnych ze świata ludzi i przywrócenia równowagi. Sprzeciwiają się wszelkim siłom, które traktują ludzi jak pionki w kosmicznej rozgrywce. Ale obecnie gotowi są sprzymierzyć się z siłami Porządku, do czasu przywrócenia równowagi.

Cechy i zdolności:

Nekromanci władają mocą ożywiania ciał i kontrolowania umarłych. Umarli wyzwalają duchowe energie, które nawiedzają królestwa śmiertelników. Nekromanta potrafi skupić te siły, nadając im postać w rzeczywistym świecie. Kapłani Rathmy mogą przekląć los ofiary, manipulując Pierwotną Energią, która przepływa przez wszystkie żywe istoty.

Paladyni

W połowie dwunastego wieku, po tym jak Kościół Zakarum osiągnął znaczącą pozycję na Wschodzie, zadecydowano o rozpowszechnieniu wizji Akarat na cały świat. Miało to odkupić masy ludzkości. W tym celu Kościół wybrał najbardziej charyzmatycznych i religijnych kapłanów. Wysłał ich w misji nawrócenia narodów Zachodu.

Niestety Kościół nie przygotował tych ludzi do trudów podróży i niebezpieczeństw świata. Kapłani, którzy przeżyli, opowiadali historie o surowej pogodzie, brakach zapasów i napaściach bandytów, a nawet o spotkaniach ze straszliwymi potworami. Aby zapewnić powodzenie przyszłych misji, Kościół rozpoczął szkolenie świętych wojowników, Paladynów, którzy mieli chronić misjonarzy. Ci „Obrońcy Słowa" okazali się bardziej skuteczni w nawracaniu niż kapłani, których pierwotnie mieli tylko chronić. Dzielne czyny, wspaniała broń i sprawność bojowa były bardziej przekonujące niż słowa potępienia wygłaszane przez cichych mnichów. Po zaniesieniu Słowa do wszystkich głównych miast Zachodu, „Obrońcy Słowa" zniknęli z publicznego widoku.

Kilkadziesiąt lat później znów wezwano Paladynów do czynnej służby. U szczytu Czasu Kłopotów Kościół zarządził drugą kampanię nawracania. Jednak tym razem nieprzekonywalni zostali uznani za złych. Inkwizycja Zakarum rozszerzyła się po świecie w tempie nawałnicy, druzgocząc wszystkich podejrzanych o opętanie przez demony lub zepsucie. Krucjatę tę prowadziło nowe pokolenie Paladynów, znanych jako „Ręka Zakarum". Ci rycerze prawości przetoczyli się przez krainy, wymazując każdy znaleziony ślad demonicznego zepsucia.

W trakcie tej krwawej krucjaty w szeregach Paladynów Zakarum wybuchł bunt. Buntownicy potępili metody Inkwizycji i ogłosili, że nowy Zakon Paladynów powinien bronić niewinnych. Stwierdzili też, że zepsucie, z którym walczyli, było zaledwie dowodem porażki ich poprzedników. Postanowili walczyć z prawdziwym źródłem nieprawości, Mroczną Trójcą - Diablo, Baalem i Mefistem. I tak zbuntowani Paladyni porzucili braci z Zakarum i udali się na Zachód.



Cechy i Umiejętności

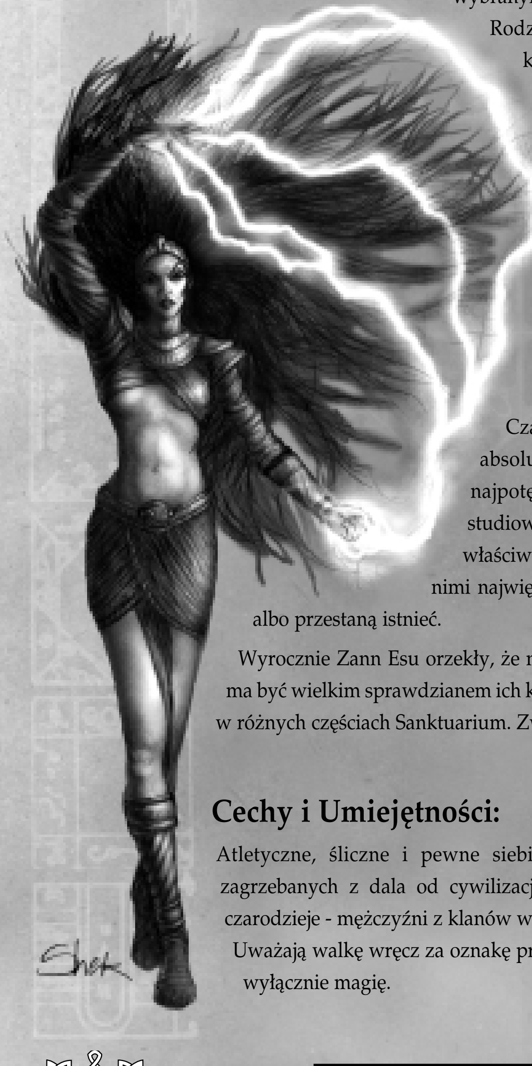
Paladyni stosują otrzymaną w darze od Najwyższych Niebios świętą magię. Muszą żyć według ścisłych reguł, zawsze broniąc Cnoty i Światłości. Nie wolno im ulec ziemskim pokusom, albo ryzykują zwiedzenie we „fałszywe światła" - demony przebrane za niebiańskie istoty.

Dzięki swym umiejętnościom Paladyn może ulepszyć swoje możliwości walki mieczem i tarczą, a także wzmocnić błogosławionymi „Aurami" swoich sojuszników. Są one szczególnie skuteczne przeciw nieumarłym, gdyż Paladyni znają wiele świętych inkantacji skutecznych przeciw takim istotom.

Czarodziejka

Klan kobiet - czarodziejek zwany Zann Esu jest jednym z najstarszych starożytnych klanów, ale niewiele o nim wiadomo. Wieki temu czternaście potężnych sabatów wiedźm Esu zebrało się po raz pierwszy od wielu pokoleń. Nie wiadomo o czym dyskutowały, ale w rezultacie wiedźmy porzuciły dotychczasowy styl życia i jako stowarzyszenie zniknęły w dżunglach Wschodu.

Nie wiadomo gdzie dokładnie znajduje się ich zgromadzenie. Do niedawna jedyne spotkania z Czarodziejkami zdarzały się przy rekrutacji nowych członkiń. Raz na siedem lat Zann Esu odwiedzały pewne rodziny w całym sanktuarium. Wszystkie te rodziny miały jedną cechę wspólną - w każdej była siedmioletnia córka. Zawsze grzeczne i dobroduszne Zann Esu spotykały się z dziewczynkami, zadawały kilka pytań i odchodziły. Nielicznym wybranym dziewczętom składano drugą wizytę i oferowano nauki. Rodziny wybranek cieszyły się szczęściem przez wiele kolejnych lat.



Zann Esu, albo Czarodziejki, poszukują czystości, próbują odkryć magię „doskonałą". Uważają inne dziedziny magii za niesystematyczne i postanowiły skoncentrować się wyłącznie na magii żywiołów. Potrafią przekształcać podstawowe żywioły w dowolną formę magiczną - i uważają inne szkoły magii za przestarzałe. Aby osiągnąć doskonałość w przekształcaniu żywiołów, wybierają do swego kręgu tylko te córki Sanktuarium, które bardzo mocno harmonizują się z magicznymi żywiołami.

Czarodziejki wierzą, że poprzez dążenie do perfekcji osiągną absolutną czystość i zdobędą przeznaczoną im rolę najpotężniejszych magów Sanktuarium. Przez stulecia studiowały w ukryciu, doskonaląc swą sztukę i czekając na właściwy moment, aż do Przebudzenia Zła. Wtedy stanie przed nimi największe wyzwanie i albo udowodnią czystość swojej magii, albo przestaną istnieć.

Wyrocznie Zann Esu orzekły, że nadszedł czas Przebudzenia. Zniszczenie Mrocznej Trójcy ma być wielkim sprawdzianem ich klanu. Obecnie Czarodziejki w tajemny sposób pojawiły się w różnych częściach Sanktuarium. Zwalczają stwory Zła przy każdej sposobności.

Cechy i Umiejętności:

Atletyczne, śliczne i pewne siebie Czarodziejki nie wyglądają na moli książkowych zagrzebanych z dala od cywilizacji. Czarodziejki posiadają wiele umiejętności takich jak czarodzieje - mężczyźni z klanów wschodnich magów, ale specjalizują się w magii Żywiołów. Uważają walkę wręcz za oznakę prostactwa (jak większość magów) i walczą stosując niemal wyłącznie magię.

Umiejętności i moce

Każda klasa postaci ma unikalny zestaw umiejętności, nadający im moce przekraczające zwykłe zdolności bojowe. Gdy Twoja postać będzie się rozwijać, otrzymasz do wyboru różne rodzaje umiejętności. Wybór pozwoli Ci zarysować postać i da Ci możliwość stworzenia własnych kombinacji zdolności.

Chociaż każda postać specjalizuje się w innych umiejętnościach, powinieneś poznać wszystkie zdolności. Będziesz wtedy wiedział, co możesz napotkać na polu walki.



Umiejętności Aktywne: aby skorzystać z aktywnej umiejętności, musisz przypisać ją do jednej z Ikon Akcji Twojej postaci. Mówiąc ogólnie, umiejętności aktywne podzielone są na prawe i lewe Ikony Akcji. Aby sprawdzić, jak podzielone są umiejętności Twojej postaci będziesz musiał obejrzeć menu Ikon Akcji.

Umiejętności Bierne: te umiejętności są zawsze w użyciu, nie przypisuje się ich do Ikon Akcji. Umiejętności bierne mają na Twoim drzewku umiejętności kolor czerwony ze złotym symbolem, dzięki temu łatwo je rozpoznać. Umiejętności bierne nie zużywają Many i działają od momentu, gdy Twoja postać się ich nauczy.

Aury: Aury są unikalną mocą Paladynów i niektórych stworzeń. Wyzwalają energię otaczającą właściciela aury. Sojusznicy znajdujący się w obszarze działania takiej mocy mogą z niej korzystać. Istoty znajdujące się pod wpływem aury mają pod stopami świecące pole.

Klątwy: Nekromanci i niektóre potwory posiadają moc wpływania na losy innych istot. Klątwa działa na istoty znajdujące się w pewnym promieniu od czarodzieja. Ofiary klątwy mają nad głowami dymiące obłoki.

Umiejętności Amazonki

Intensywny trening i żelazna dyscyplina czynią z Amazonek straszliwe przeciwniczki. Ich zwinność i połączenie magicznych oraz fizycznych zdolność bojowych sprawia, że są elastyczne i skuteczne w każdym rodzaju walki.

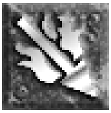
Umiejętności Władania Łukiem i Kuszą



Magiczna Strzała

W odległej przeszłości podniebne miasto Amazonek, Tran Athulua, było oblężone przez piratów Mórz Bliźniaczych. Ci podrzynacze gardeł zamierzali zdobyć Wyspy Amazonek i założyć na nich własną bazę. Walki wokół oblężonego miasta trwały wiele miesięcy. Zapasy Amazonek wyczerpały się i łuczniczki zostały bez amunicji. Kapłanki miasta Athulua, świadome faktu że obrona miasta polegała głównie na powstrzymywaniu korsarzy gradem strzał, wzniosły modlitwy z prośbą o pomoc. W odpowiedzi Bogini Athula wypełniła umysły Amazonek mocą poskramiania ich wrodzonej siły duchowej. Łuczniczki stopiły swą determinację i siłę woli w okruchy fizycznej siły, które później tysiącami wystrzeliły ze swych łuków. Korsarze zostali zepchnięci z powrotem do morza.

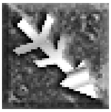
Efekt: tworzy strzałę z energii Mana. Zadaje obrażenia takie jak zwykła strzała, ale zwiększające się wraz ze wzrostem poziomu wytrenowania.



Płonąca Strzała

Hefaetrus to czczony przez Amazonki bóg ognia i odrodzenia. Mieszka na wyspie Philos, w głębi wielkiego wulkanu, Góry Amazeus. Chociaż jest głównie patronem farmerów, to czasami jego łaska spada na wojowniczki z Wysp, aby były zdolne do ochrony jego kongregacji. Dzięki odpowiednim modlitwom i ofierze z wielu ognistych przeciwników, dzielna Amazonka może zdobyć moc dodawania do swych pocisków destrukcyjnej siły ognia. Dzięki temu może ze swego łuku wystrzeliwać płonące strzały.

Efekt: zaklina strzałę, która zadaje dodatkowe rany od ognia.



Strzała Chłodu

Chociaż zima nigdy nie potrafi znaleźć drogi do wiecznie zielonych lasów Wysp Amazonek, to zimny klimat nie jest tam całkiem nieznany. Wierzchołek Góry Karcheus na wyspie Philios pokryty jest śniegiem przez cały rok. W głębi góry ukryte są lodowate pieczary, a w nich Wielka Sala Luster, gdzie potężny Karcheus Strażnik zasiada na swoim tronie. Zawsze czujny Karcheus strzeże ludu Amazonek. Wojowniczki, które trenowały w jego świątyni, potrafią przesycić swoje pociski mocą mrożącego wiatru.

Efekt: Zaklina strzałę chłodem, zwiększającym obrażenia i spowolniającym wroga.

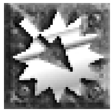


Strzał Seryjny

Według legend sławna łuczniczka Palashia stwierdziła w latach swej młodości, że potrafi pokonać połączone umiejętności wszystkich swych największych rywalek. Podejmując wyzwanie, rywalki zebrały się i zorganizowały turniej, który miał rozstrzygnąć tę kwestię. Aby zachować honor po tak zuchwałych przechwałkach, Palashia miała trafić w cele swoich rywalek nim one umieszczą w celu jedną strzałę. Kiedy nadszedł świt dnia sprawdzianu, Palashia stała gotowa ze swym łukiem. Na sygnał rywalki napięły cięciwy i wypuściły salwę w kierunku tarcz. Palashia zebrała siły i wystrzeliła własną, pojedynczą strzałę. Ku zdziwieniu patrzących, strzała Palashii rozdzieliła się na liczne pociski, rozcinając strzały rywalek i uderzając dokładnie w środek wszystkich tarcz. Ta tajemnicza technika szybko stała się kunsztem, który tylko prawdziwe mistrzynie są zdolne opanować.

Efekt: Pojedyncza strzała rozdziela się na wiele pocisków.

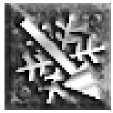
Wybuchająca Strzała



Kolejnym darem Hefaetrusa, który Amazonki przekształciły w tę umiejętność, jest nadawanie strzale zdolności do wybuchania przy uderzeniu. Eksplozja takiej strzały rani nie tylko główny cel, ale uszkadza też wszystko złapane w obszar wybuchu. Widok regimentu Amazonek wypuszczających salwę takich strzał jest niesamowicie piękny. Wielu wojowników złożyło przysięgę, że nigdy nie będą już walczyć przeciw Amazonkom, po tym jak ujrzeli swych przyjaciół pochłoniętych przez płomienie wybuchających strzał.

Efekt: strzała zadaje dodatkowe obrażenia od ognia i wybucha po uderzeniu.

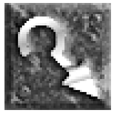
Lodowa Strzała



Drugą nagrodą Karcheusa dla prawdziwych wojowniczek jest umiejętność przesycenia strzały lodowcową siłą szalejącej burzy śnieżnej. Wróg trafiony taką strzałą poczuje nie tylko zimne ukłucie zaklętego grotu, ale też moc zimnego, arktycznego wichru.

Efekt: strzały zadają dodatkowe obrażenia od zimna i zamrażają na chwilę cel.

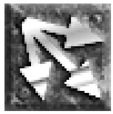
Strzała Kierowana



Umiejętność polowania i walki w najgłębszych ciemnościach nocy jest niezbędna każdej córze Wysp Amazonek. Oddane uczennice bogini Athulua potrafią, po wielkich trudach i dzięki ścisłej dyscyplinie, opanować sztukę strzelania na oślep, jakby ręka Athului osobiście kierowała strzałami. Kunszt ten Siostry Niewidzącego Oka od dawna podziwiały, ale dotąd nie udało im się go skopiować, co można zrozumieć.

Efekt: nadaje strzale zdolność do samodzielnego odnalezienia najbliższego celu.

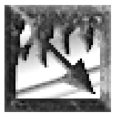
Wymiatanie



Wojowniczka, po opanowaniu tej umiejętności, potrafi wysyłać salwy strzał z niewiarygodną szybkością i dokładnością, dziurawiąc jeden cel za drugim. Najemnicy-weterani często opowiadają historyjkę o młodym rekrucie. Ten młody żołnierz niemal nie zginął w walce, przez to, że wpatrywał się jak zauroczony w Amazonkę korzystającą z tej umiejętności. Jeśli kiedyś spotkasz weterana opowiadającego taką historię, nie powątpiewaj w jego słowa, bo zapewne mówi o sobie. Po prostu uśmiechnij się i postaw mu następny kufelek piwa.

Efekt: wystrzeliwuje salwę strzał do najbliższych przeciwników.

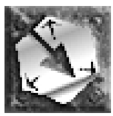
Strzała Spopielenia



Hefaetrus obdarza czasem tą umiejętnością największe bohaterki. Przesycone ogniem pociski płoną tak intensywnie, że nawet ziemia w pobliżu miejsca ich upadku wybucha płomieniami. Płomienie płoną tylko przez kilka chwil. Niektórzy mówią, że ognie wywołane przez Strzałę Spopielenia wyglądają, jakby to kolumny z potężnego królestwa Hefaetrusa sięgały przez powłokę ziemi, by spopielić wrogów.

Efekt: zaklina strzałę, przez co zadaje dodatkowe obrażenia od ognia i eksploduje, tworząc na ziemi ścieżkę ognia. Istoty przechodzące przez płomienie otrzymują dodatkowe obrażenia.

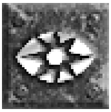
Strzała Zamrażająca



Największą mocą zdobywaną przez Amazonki poświęcone Karcheusowi jest umiejętność wzmacniania strzał zamrażającą mocą niszczycielskiej lawiny. Trafieni Zamrażającą strzałą wrogowie zastygają w miejscu i czują miażdżący ból, jakby zwaliła się na nich lawina magicznego lodu.

Efekt: zaklina strzałę, która zadaje lodowe obrażenia zamrażające wszelki potwory wokół punktu trafienia.

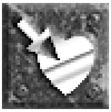
Umiejętności bierne i magiczne



Wewnętrzny Wzrok

Bujne korony drzew, pokrywających ojczyznę Amazonek, przepuszczają niewiele światła. Aby lepiej dostosować się do środowiska, Amazonki opracowały technikę pozwalającą dostroić się do sił życiowych pobliskiego obszaru i przekształcać te siły w źródło światła. Pozwala to Amazonce i jej towarzyszom widzieć wrogów w ciemności i cieniach.

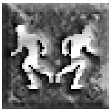
Efekt: oświetla potwory i obniża ich zdolności obronne.



Uderzenie Krytyczne (umiejętność bierna)

W arsenale technik wykorzystywanych przez Amazonki znajduje się zdolność do uważnej obserwacji przeciwnika i wykrywania jego słabych punktów. Dzięki temu wojowniczka może wykorzystać odkryte słabości i uderzać dokładnie w miejsca, pozwalające na zadanie największych obrażeń.

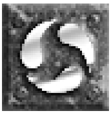
Efekt: daje szansę na zadanie podwojonych obrażeń, zarówno na odległość, jak i w zwarciu.



Unik (umiejętność bierna)

Nikogo zaznajomionego z wrodzoną zwinnością Amazonek nie powinno dziwić, że reżim treningu Amazonek zawiera ćwiczenia przeznaczone specjalnie do unikania ciosów w walce.

Efekt: daje szansę na uniknięcie ataku w walce wręcz, kiedy Amazonka stoi w miejscu.



Spowolnienie Pocisków

Dzięki ścisłej dyscyplinie fizycznej i koncentracji, Amazonka potrafi dostroić się do otoczenia i niebezpieczeństw. Dzięki temu może reagować na zagrożenie z nadludzką zwinnością. Jednym z aspektów tej umiejętności jest talent wojowniczki do unikania nadlatujących pocisków. Amazonka musi zarówno opanować sztukę władania łukiem i oszczepem, jak i nauczyć się bronić przed taką bronią. Kiedy Amazonka wykorzystuję tę umiejętność, nadlatujące pociski wydają się wolniejsze niż zwykle. Dzięki temu może ich unikać.

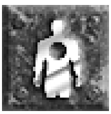
Efekt: spowalnia pociski niedalekich wrogów.



Omijanie (umiejętność bierna)

Umiejętność ta opiera się na wrodzonych zdolnościach Amazonek. Jeśli wojowniczka nie przemieszcza się, to może przewidzieć trasę lotu pocisków wroga i ominąć je zanim uderzą. Większość Amazonek potrafi to zrobić, ale jeśli skoncentrują się na tym celu. Tylko wojowniczka wyćwiczona w tej umiejętności może omijać pociski wystrzelone z zasadzki.

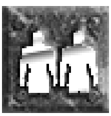
Efekt: daje szansę ominięcia pocisku, jeśli Amazonka stoi w miejscu.



Penetracja

Wojowniczki z Wysp Amazonek sławne są ze swych umiejętności trafiania w cel z dystansu. Amazonka z tą umiejętnością łatwiej trafia w odległe cele.

Efekt: zwiększona szansa trafienia przy strzelaniu i rzucaniu.



Przynęta

Ucząc się walki w lasach deszczowych swej ojczyzny, Amazonki rozwinęły kolejną zdolność. Nauczyły się ogłupiać przeciwników przez iluzje i podstęp, wywołując złudzenie istnienia jeszcze jednej Amazonki. Ten podstęp sprawia, że wróg traci czas i energię polując na fałszywą ofiarę, a wojowniczka może spokojnie podejść ofiarę.

Efekt: tworzy lustrzane odbicie Amazonki, zwodzące przeciwników.

Odskok (umiejętność bierna)



Tylko wojowniczka znająca tajniki Uników i Omijania może zdobyć tę umiejętność. Po wyostrzeniu swych talentów obronnych do tego poziomu, Amazonka może unikać ataków w czasie ruchu. Umiejętność ta pozwala też Amazonce uniknąć obrażeń spowodowanych przez wybuchające machiny wojenne lub gniew zdenerwowanej czarodziejki!

Efekt: daje szansę uniknięcia każdego ataku w czasie poruszania się.

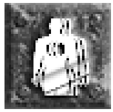
Walkiria



Kiedy wojowniczka dowiedzie swego poświecenia Athului, poprzez dzielne czyny i wyjątkową sprawność w walce, wtedy bogini okaże swą łaskę i wyśle do pomocy Amazonce duchową emisariuszkę. Wysłanniczki Athului nazywane są Walkiriami. Są one duchami wielkich bohaterek ludu Amazonek. Otrzymanie pomocy od Walkirii to największy zaszczyt, jaki Amazonka może otrzymać. Amazonki wierzą, że dar ten oznacza, iż Twe miejsce u boku bogini jest już przygotowane – być może nawet w roli Walkirii.

Efekt: przywołuje potężną wojowniczkę, Walkirię, by walczyła u Twego boku.

Przebijanie (umiejętność bierna)

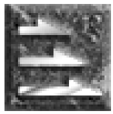


Po wielu godzinach ćwiczeń, napinające łuk ramię Amazonki może rozwinąć niewiarygodną siłę. Dzięki tej sile i kilku dodatkowym ćwiczeniom Amazonka może przebić kilka celów jedną strzałą.

Efekt: szansa na to, że Twój pocisk przeleci przez ofiarę i poleci dalej.

Umiejętności władania włócznią i oszczepem

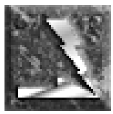
Dźgnięcie



Polując w lasach Wysp Amazonek można się natknąć na liczne przeszkody. Przygniatająco bujna roślinność i zaciekłe drapieżniki tworzą wspólnie warunki, w których walka jest bardzo utrudniona, jeśli nie kompletnie niemożliwa. Władająca włócznią Amazonka musi szybko nauczyć się przezwyciężać te trudności. Wojowniczki uczą się szybko zlikwidować jednego przeciwnika, nim przyjdzie pora zmierzyć się z następnym. Dzięki doskonaleniu technik łowieckich Amazonki potrafią zadać wiele pchnięć w krótkim czasie. Szybkie Pchnięcie to najprostsza technika służąca do eliminacji wroga.

Efekt: liczne ataki wykonywane w czasie jednego, zwykłego ataku, każde kolejne pchnięcie jest nieco słabsze od poprzedniego.

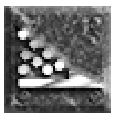
Uderzenie Mocy



Zerae jest narzeczoną Hefaetrusa i patronką zemsty oraz burz. Jeżeli wojowniczka – Amazonka wykonuje misję, mającą na celu naprawienie wielkiej nieprawości i okaże się wystarczająco godna, bogini może obdarzyć ją mocą dodania do pchnięć włóczni elektrycznych wyładowań zrodzonych przez huragany Mórz Południowych.

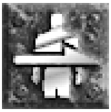
Efekt: zwiększa normalne obrażenia od pchnięć i dodaje rany od błyskawic.

Zatruty Oszczep



Lekarki Amazonek dawno temu zbadały potężne właściwości toksyczne otaczającej flory. Każda wojowniczka – Amazonka badajaca tę dziedzinę potrafi rozpoznać szczególnie śmiercionośne odmiany roślin, nawet w czasie podróży przez obce krainy. Wiedza ta pozwala jej wytwarzać broń ze szczególnie jadowitych lasów.

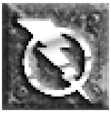
Efekt: oszczepy do rzucania zadają obrażenia od trucizny, pozostawiają też obłoczki trujących oparów.



Nabijanie

Chociaż to zręczność i doskonała koordynacja stworzyły sławę Amazonek, to znane są także z zaciekłości w walce. Doświadczone wojowniczki potrafią skupić swą furię i zadawać ciosy tak potężne, że mogą przy tym skruszyć włócznię.

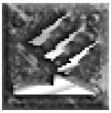
Efekt: silniejszy atak, ale ze zwiększoną szansą na uszkodzenie własnej broni.



Błyskawica

Jeśli jakaś Amazonka okaże się tego godna, bogini Zerae przekaże jej umiejętność uderzania w przeciwników oszczepami nasyconymi mocą, niczym błyskawice z niebios.

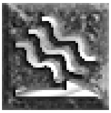
Efekt: pozostawia ślad błyskawicy i zadaje obrażenia od błyskawicy.



Elektryczny cios

Amazonka krocząca po ścieżce Zerae potrafi ujarzmić siły zemsty i burzy. Podczas Obrzędów Zemsty, Zerae nadaje moc atakom Amazonki, które uwalniają dziki rozbłysk energii elektrycznej rażącej pobliskich wrogów. Posiwiały weteran Czasu Kłopotów powiedział kiedyś: „Włóczniczkom kroczącym „Ścieżką Zerae" należy zostawić szeroką przestrzeń, bo potrafią być tak gwałtowne i niewybredne w doborze celów, jak burze na Bliźniaczych Morzach".

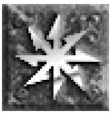
Efekt: atak przy użyciu błyskawicy, wyzwala ładunki elektryczne.



Oszczep Zarazy

Doświadczone, sprytne wojowniczki potrafią łączyć trującą roślinność ze zwierzęcymi organami, tworząc śmiercionośne pęcherze, które montują na swych oszczepach. Oszczepy takie uderzając w cel wydzielają trujące, zgnite opary. Całe armie potworów i ludzi padały ofiarą pomysłowego zastosowania tej broni biologicznej. Duszące obłoki wydzielane z oszczepu zarazy potrafią powalić każdego wroga.

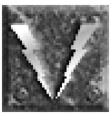
Efekt: podobny do Zatrutego Oszczepu, ale dodatkowo wydziela chmurę roznoszącą truciznę od punktu uderzenia.



Rozpędzenie

Gdy Amazonka stanie się mistrzynią we władaniu włócznią, będzie mogła skutecznie stawić czoła licznym przeciwnikom w zwarciu. Ci, którzy przetrwają lawinę ciosów, powinni uważać się za szczęściarzy. Wielka Nauczycielka Celestia zademonstrowała tę umiejętność Uczennicom Athului, powalając tuzin doświadczonych wojowników w czasie krótszym niż lot strzały.

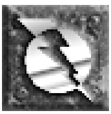
Efekt: wymierza szybkie ciosy kilku pobliskim celom.



Uderzenie Błyskawicy

Dzięki koncentracji i poświeceniu Zerai, doświadczona wojowniczka potrafi wykorzystać boski dar błyskawic z niesamowitym skutkiem. Amazonka potrafi wezwać moc bogini, by zniszczyć wrogów, wyzwalając błyskawicę, przeskakującą z jednego wroga na kolejnych.

Efekt: zadaje obrażenia od błyskawic i wyzwala od trafionego celu seryjne błyskawice.



Furia Błyskawic:

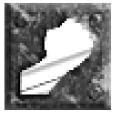
Jest to być może najbardziej niszczycielska, a z pewnością najbardziej spektakularna technika zdobywana przez Amazonki. Najwyższa Kapłanka Zerai uczy wybrane Amazonki tajemnic koncentrowania mocy bogini, błogosławiąc oszczep tak, by stał się najdoskonalszym narzędziem zemsty. Tak silna jest energia zmagazynowana w oszczepie, że energia elektryczna wybucha wokół trafionego celu, powalając sąsiednich wrogów. Sprawiedliwość wymierzana przez wybitne Amazonki jest potężna i błyskawiczna.

Efekt: tworzy potężną błyskawicę, która po trafieniu w cel rozprasza się na liczne, mniejsze błyskawice.

Umiejętności Barbarzyńcy

Koczowniczy Barbarzyńcy z konieczności muszą wiele potrafić, by przetrwać w surowym środowisku. Barbarzyńcy szybko zdobywają liczne umiejętności bojowe i tajniki sztuki przetrwania, niezrównane w całym Sanktuarium. Zdobywają wiedzę poprzez tradycję ustną, cierpliwą naukę i przypadkowe bijatyki.

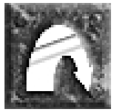
Umiejętności bojowe



Odrzucanie

Szeroko znana jest ogromna siła fizyczna Barbarzyńców, więc nikogo nie powinien zdziwić ta umiejętność. Korzystając ze swej brutalnej siły, Barbarzyńca potrafi wymierzyć potężny, bolesny cios, który odrzuca przeciwnika i powala na ziemię.

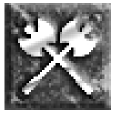
Efekt: potężne uderzenie odrzuca wroga.



Skok

Dzięki wielkiej sile, wytrenowany Barbarzyńca potrafi wykonywać długie skoki. Skoki te są godne uwagi, ponieważ pozwalają Barbarzyńcy uwolnić się od hord przeciwników. Poza tym lądujący Barbarzyńca odrzuca wrogów.

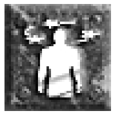
Efekt: Barbarzyńca wyskakuje w powietrze i odrzuca wrogów z miejsca, w którym ląduje.



Podwójne uderzenie

Barbarzyńca uczy się walczyć bronią w każdej ręce, bo czyż dwie bronie nie są lepsze niż jedna? Młody Barbarzyńca uczy się korzystać z obu rąk, wymierzając równocześnie ciosy w różne cele. W miarę rozwoju tego talentu atakuje z coraz większą celnością i opanowaniem.

Efekt: szybki, podwójny atak, który może zadać obrażenia dwóm pobliskim przeciwnikom.



Ogłuszenie

Doświadczony Barbarzyńca może nauczyć się, jak uderzać w miejsca gwarantujące najlepszy skutek. Wkładając w dobrze wymierzony cios odpowiednią siłę, może zamroczyć przeciwnika, pozbawiając go możliwości oddania ciosu lub ucieczki.

Efekt: udany atak na chwilę ogłusza przeciwnika.



Podwójny rzut

Walka dwiema broniami to dla Barbarzyńcy proste zadanie. Ale opanowanie sztuki celnego miotania naraz dwóch broni nie jest takie proste. Wielu młodych Barbarzyńców pragnie opanować tę umiejętność, bo, jak twierdzą, byłby to konkretny dowód, że są wielkimi wojownikami. Prawdę mówiąc, używają tej umiejętności w karczemnych rozgrywkach niemal tak często jak w walce, wygrywając nagrody od zaskoczonych pijaków.

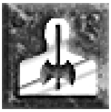
Efekt: pozwala rzucać dwiema broniami naraz.



Atak z wyskoku

Młody poszukiwacz skarbów zapragnął kiedyś zdobyć fortunę, dokonując rajdu na złoto Barbarzyńców ukryte na Górze Arreat. Słyszał opowieści o tym, że Barbarzyńcy specjalizują się w walce na małą odległość, więc wynajął falangę najemnych włóczników, uważając że ich długie włócznie zmuszą barbarzyńskich wojowników do walki na dystans. Szybko spostrzegł swoją pomyłkę, gdy samotny Barbarzyńca wyciął całą jego kompanię. Barbarzyńca wyskoczył na nich z zasadzki w kępie traw, zabijając pierwszego najemnika jeszcze w powietrzu, a dwóch kolejnych w momencie lądowania. Zanim niedoszły złodziej zdążył mrugnąć okiem, wszyscy jego najemni żołnierze zostali powaleni. A do domu było daleko.

Efekt: pozwala wyskoczyć w stronę celu i zaatakować w chwili lądowania.



Koncentracja

Czasami seria ciosów jest mniej skuteczna niż pojedynczy, skoncentrowany atak. Barbarzyńca wyszkolony w tej umiejętności potrafi skupić wszystkie siły w pojedynczym uderzeniu, które przełamuje obronę wroga i przecina zbroję. Ponadto technika ta stawia wojownika w doskonałej pozycji obronnej.

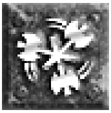
Efekt: atak nie do zatrzymania, który polepsza też czasowo Twoją obronę.



Szał bitewny

Zaciekła pasja do walki wyróżnia Barbarzyńcę w starciu, chociaż potrafi zadawać przemyślane ciosy i stosować taktyczne techniki. Korzystając z tej umiejętności, Barbarzyńca wkłada w kolejne uderzenia coraz więcej siły, w miarę jak narasta jego gniew i żądza krwi.

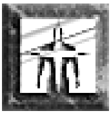
Efekt: każde kolejne trafienie zwiększa Twoją prędkość i szybkość ataków.



Trąba powietrzna

Plemię Gromu było pierwszym wśród Barbarzyńców, które sięgnęło do pierwotnych sił przyrody. Gdy lato zmienia się w porę żniw, tornada nawiedzają równiny zamieszkiwane przez Barbarzyńców. Plemienny szaman odczytuje tornada jako złe znaki w czasach pokoju, a w czasach wojny jako zwiastuna wielkiego zwycięstwa. Obserwując siłę trąby powietrznej, Barbarzyńcy nauczyli się naśladować w walce wirujące cyklony. Wraz z upływem czasu plemiona wymieszały się, a umiejętność walki na podobieństwo trąby powietrznej przeszła na cały lud Barbarzyńców.

Efekt: zaciekły, wirujący atak.

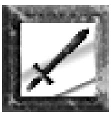


Berserker

Szał i pasję rozdziela delikatna granica, o czym dobrze wiedzą barbarzyńscy wojownicy. Barbarzyńca musi nauczyć się stąpać po tej granicy, jednocześnie rozdzielając oba uczucia i czerpiąc siłę z obydwu. Jedną z najpotężniejszych umiejętności bojowych, jakie Barbarzyńca może poznać, jest przekraczanie tej granicy w stronę szału, wydając cały zapas sił i zabijając wszystko bez zważania na konsekwencje. Bo gdy zabijesz wszystkich swoich wrogów, czego możesz się bać?

Efekt: Potężny atak, który osłabia obronę Barbarzyńcy.

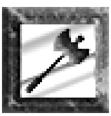
Mistrzostwa Bitewne



Mistrzostwo we władaniu Mieczami (umiejętność bierna)

Największym, choć nie jedynym, darem Wielkiego i Starożytnego Króla Bul-Kathosa jest tajemnica stali. Surowe żelazo utwardza się i uodparnia, przekute w potężną i zaszczytną broń. Większość mieczy śmiertelników wzorowana jest na ostrzu noszonym przez Bul-Kathosa. Miecz równoważy atak i obronę, dlatego jest doskonałą bronią do obrony góry Arreat w obliczu nadciągającej apokalipsy. Wszyscy barbarzyńscy wojownicy uczą się w młodym wieku tajemnicy stali, ale tylko nieliczni w pełni opanowują śmiercionośną elegancję mieczy. Ci, którym się to udało gardzą inną bronią.

Efekt: zwiększone obrażenia i Skuteczność Ataku w walce przy użyciu mieczy.

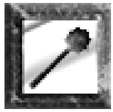


Mistrzostwo we władaniu toporami (umiejętność bierna)

Wojownicy z Plemienia Wilka Cienia są mistrzami w walce na topory. Walcząc toporami pragnęli naśladować raniące szpony i kąsające kły wilków, koło których żyli i walczyli. Pierwsze topory były zbudowane z prostego kawałka kamienia umocowanego na drewnianym stylisku, a po otrzymaniu mieczy i tajemnicy stali od Bul-Kathosa, topory popadły w niełaskę. Obecnie jednak wojownicy i kowale ze Stepów udoskonalili topory, tak że stały się równe mieczom, a może nawet lepsze. Plemię Wilka znów naucza władania toporem tych, którzy pragną dowiedzieć się, jak

oddzielić słabe sztuki od stada i jak chronić swoją sforę przed legionami Piekła.

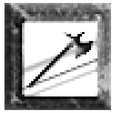
Efekt: zwiększone obrażenia i Skuteczność Ataku w walce przy użyciu toporów.



Mistrzostwo we władaniu buławami (umiejętność bierna)

Barbarzyńcy, którzy wykonywali misje wspólnie z potężnym Plemieniem Niedźwiedzia są mistrzami w posługiwaniu się Buławami. Wojownicy – mistrzowie stosują broń obuchową z niszczycielską skutecznością, zarówno proste, drewniane maczugi, jak i nowsze, okute metalem buławy zdolne do kruszenia zbroi. Szaman Niedźwiedzi, Koth, powiedział kiedyś do stosujących miecze i topory: „Jeśli będą was prześladować maszerujące hordy umarłych, nie przychodźcie do mnie skamląc skoro odrzuciliście mądrość Niedźwiedzia".

Efekt: zwiększone obrażenia i Skuteczność Ataku w walce przy użyciu buław.



Mistrzostwo we władaniu bronią drzewcową (umiejętność bierna)

Członkowie Plemienia Żurawia cenią dystans, grację i potęgę pojedynczego, miażdżącego ciosu ponad bliskie zwarcie doradzane przez Plemię Niedźwiedzia. Chociaż przez wiele pokoleń oba klany były względem siebie bardzo nieufne, to obecnie ludy koczowników wymieszały się i dzielą się swoimi technikami ze wszystkimi, którzy chcą uczyć się tajników walki. Wojownicy Żurawia opracowali styl walki bronią drzewcowi, by radzić sobie z konnymi przeciwnikami, a także by łatwiej walczyć w łagodnych nurtach rzek płynących przez stepy. Prawdziwy mistrz broni drzewcowej unika fizycznego kontaktu z wrogiem, do chwili gdy może zadać pojedynczy, zabójczy cios.

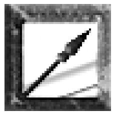
Efekt: zwiększone obrażenia i Skuteczność Ataku w walce przy użyciu broni drzewcowych.



Mistrzostwo w rzucaniu (umiejętność bierna)

Od najdawniejszych czasów łowcy ze Stepów ćwiczyli się w rzucaniu bronią, ale nie są znani ze stosowania łuków i podobnych broni. Szeroko spotykane w ich krainach otwarte równiny sprzyjają stosowaniu ostrz do rzucania. Naturalną koleją rzeczy rozwinęli więc odpowiednią umiejętność bojową.

Efekt: zwiększone obrażenia i Skuteczność Ataku przy rzucaniu bronią.



Mistrzostwo we władaniu włóczniami (umiejętność bierna)

Ulubioną bronią wojowników Plemienia Węża jest włócznia. Znani są z zimnych oczu i syczących pieśni bitewnych. Tylko doświadczeni wojownicy mogą opanować techniki cierpliwego nauczyciela, Węża. Wąż przypomina, że wraz z upływem czasu każdego wroga można pokonać. Lekcję tą Barbarzyńcy wynieśli ze spotkań z niebezpiecznymi żmijami, które żyją wśród stepów otaczających Górę Arreat.

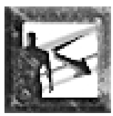
Efekt: zwiększone obrażenia i Skuteczność Ataku w walce przy użyciu włóczni.



Zwiększona wytrzymałość (umiejętność bierna)

Plemiona Barbarzyńców z północy to koczownicy, wędrują przez rozległe równiny Północnych Stepów. Dorastanie w takim środowisku wzmocniło Barbarzyńców. Jedno spojrzenie na członka północnych plemion wystarcza, by zauważyć, że jest bardziej krzepki niż przeciętna osoba. Są tak pełni energii! Poprzez twardy trening Barbarzyńca potrafi przygotować swoje ciało do znoszenia wielkiego wysiłku, dzięki czemu zawsze gotowy jest do walki.

Efekt: zwiększa wytrzymałość i skraca czas potrzebny na odzyskanie sił.



Skóra z Żelaza (umiejętność bierna)

Surowe równiny ojczystych ziem Barbarzyńców zapewniają niewiele ochrony przed siłami żywiołów. Zawsze wystawiona na słońce, wiatry, deszcz i inne warunki pogody skóra barbarzyńcy z czasem staje się twarda jak kamień.

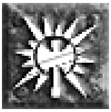
Efekt: polepsza ogólną obronę.



Zwiększona Szybkość (umiejętność bierna)

Zakładanie, że Barbarzyńca jest powolny i niezgrabny, jest poważnym błędem. Masywna budowa maskuje dużą zwinność. Barbarzyńcy przez całe życie przemierzają rozległe równiny ojczystych krain. Często muszą pokonać wielkie odległości w krótkim czasie. Barbarzyńscy wojownicy potrafią z tego powodu maszerować i biegać z zaskakującą prędkością.

Efekt: zwiększa szybkość chodzenia i biegania.

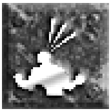


Wrodzona Odporność (umiejętność bierna)

Aby przetrwać w krainach północy które nie wybaczają błędów, ludzie z barbarzyńskich plemion musieli wykształcić w sobie odporność na siły żywiołów. Barbarzyńca często musi znosić chłód i upał. W czasie wędrówek często brakuje jedzenia, dlatego koczownicy nauczyli się, jak spożywać gatunki roślin zabójczych dla przeciętnego człowieka. Dzięki dodatkowym ćwiczeniom wojownik może jeszcze bardziej uodpornić się na te niebezpieczeństwa. Pozwala mu to przetrwać podróże przez obce krainy i walki z nieznanymi wrogami.

Efekt: zwiększa odporność na obrażenia elementarne.

Zawołania Bitewne



Skowyt

Barbarzyńca w walce wygląda przerażająco. Wojownicy pokrywają swe ciała dziwnymi symbolami, a ich płomienny wzrok bardzo rzuca się w oczy. We wczesnym okresie szkolenia Barbarzyńca musi nauczyć się, jak wykorzystać otaczające go pierwotne siły i zawyć w bitwie – zaryczeć tak gwałtownie, że nawet regimenty Płonących Piekieł uciekną z przerażenia.

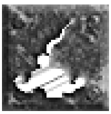
Efekt: przestraszone potwory rzucają się do ucieczki.



Odnajdywanie Mikstur

Ranny wojownik na polu bitwy musi znaleźć sposób na wyleczenie swych obrażeń. Grzebiąc we wnętrznościach swych ofiar, Barbarzyńca może czasem odnaleźć składniki niezbędne do przygotowania silnej mikstury leczącej. Niektórzy Barbarzyńcy mają wystarczające umiejętności i szczęście, by odnaleźć składniki mikstur, które nie tylko przywracają siły, ale także energię duchową.

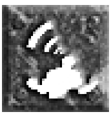
Efekt: daje szansę na uzyskanie mikstury ze zwłok.



Drwina

Wyszydzanie fizycznej słabości przeciwnika nie jest jedynym talentem wojownika stepów. Często potrafi ustalić, co może sprowokować wroga do walki wbrew zdrowemu rozsądkowi. Barbarzyńca drwinami doprowadza przeciwnika do ślepej furii, licząc na to, że wykorzysta błędy spowodowane przez bezrozumny szał.

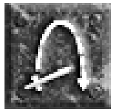
Efekt: prowokuje potwora do walki.



Okrzyk

Barbarzyńca to urodzony przywódca. Wojownik posiadający tę umiejętność może przebić swym głosem zamęt walki i wykrzyczeć do swych towarzyszy krótkie ostrzeżenia. Dzięki temu sojusznicy Barbarzyńcy mogą zasłonić się przed niespodziewanymi ciosami.

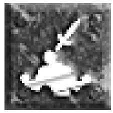
Efekt: polepsza obronę członków Drużyny.



Odnajdywanie przedmiotów

Dla większości ludzi przeszukiwanie świeżych zwłok jest obrzydliwe. Liczni wojownicy zostawiają często przy zwłokach użyteczne przedmioty, usatysfakcjonowani przedmiotami leżącymi na wierzchu. Lud Barbarzyńców nie doświadczył nigdy luksusu dostatniego życia, a surowa egzystencja nauczyła ich dokładnego łupienia pokonanych wrogów. Po co nieżywym złoto?

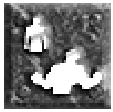
Efekt: daje szansę na znalezienie przy zwłokach jakiegoś przedmiotu.



Okrzyk bojowy

Utalentowani Barbarzyńcy potrafią wykorzystać swe powiązania ze zwierzęciem totemicznym do obnażenia wrodzonych obaw przeciwników. Okrzyk bojowy Barbarzyńcy potrafi wstrząsnąć nawet legionami umarłych. Łatwiej trafić przerażonego wroga.

Efekt: straszy pobliskich wrogów, pogarszając w ten sposób ich obronę.



Rozkazy

Barbarzyńca potrafi skutecznie działać samodzielnie, ale posiada też talent do taktyki grupowej. Ta zdolność czyni z niego naturalnego przywódcę w czasie walki. Doświadczony wojownik potrafi umiejętnie rozstawić swoich podwładnych, zwiększając tym samym szanse na pokonanie wroga.

Efekt: zwiększa Manę, Życie i Wytrzymałość członków drużyny.



Ponury totem

Umiejętność ta pozwala Barbarzyńcy wykonać totem ze szczątków pokonanych wrogów. Powstały w ten sposób talizman odstrasza stwory Zła. Sam widok Totemu wystarcza, by potwory pouciekały z przerażenia.

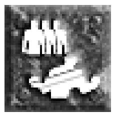
Efekt: zamienia zwłoki w fetysz odstraszający potwory.



Zawołanie bitewne

Korzystając ze starożytnych mocy swego ludu, Barbarzyńca może wezwać zwierzęce siły swego totemu i krzyknąć – wrogowie staną w miejscu, ogarnięci straszliwym bólem. Umiejętność ta dała początek legendom o Barbarzyńcach potrafiących zabijać jednym słowem.

Efekt: rani i ogłusza Twoich przeciwników.



Dowodzenie

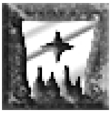
Korzystając z tej umiejętności, Barbarzyńca potrafi poznać umiejętności swoich sojuszników i odpowiednio wykorzystać je w walce. Wrodzone zdolności przywódcze Barbarzyńców powoli zacierają stary stereotyp głupiego dzikusa.

Efekt: czasowo podnosi umiejętności członków drużyny.

Umiejętności Nekromanty

Sztuka Nekromancji jest tajemnicza i często źle rozumiana. Nieświadomi ludzie nazywają kunszt Nekromantów Czarną Sztuką, chociaż Nekromanci nie ulegają ani ciemności, ani światłu. Niezależnie od krążących plotek, umiejętności Nekromantów wyzwalają przerażające moce.

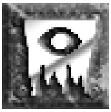
Klątwy



Zwiększenie Obrażeń

To pozornie silne przekleństwo w szybkim tempie postarza rany i powoduje ich gnicie. Zwykłe ciosy wycinają w ciele wyjątkowo poważne rany, które ropieją i roją się od robactwa.

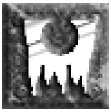
Efekt: Zwiększa ilość otrzymywanych obrażeń.



Zamroczenie

Klątwa ta obciąża ofiarę jej własnego zła, spowijając ją absolutną ciemnością i ciszą. Dzięki temu Nekromanta i jego towarzysze mogą niezauważenie prześliznąć się lub zbliżyć do oślepionej ofiary na odległość skutecznego ataku.

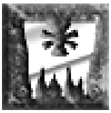
Efekt: zmniejsza promień czujności potworów.



Osłabienie

Ta klątwa pozwala Nekromancie odebrać siły przeciwnikowi. Wrogowie zostają osłabieni do tego stopnia, że ich ciosy mają małą skuteczność.

Efekt: zmniejsza obrażenia zadawane przez ofiarę.



Żelazna dziewica

Zaklęcie to nakłada klątwę na kreaturę, przez co ofiara sama odczuwa ból jaki zadaje innym. Im lepiej Nekromanta włada tą klątwą, tym większa udręka spada na ofiarę za jej złe czyny.

Efekt: zadawane obrażenia powodują otrzymywanie obrażeń przez potwora.



Groza

Klątwa ta wywołuje halucynacje, w których ofiara widzi wcielenie swych lęków. Ofiary wierzą, że te wyobrażenia są prawdziwe i uciekają przed nimi, do czasu aż klątwa przestanie działać.

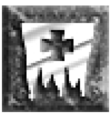
Efekt: przeklęte potwory uciekają w panice.



Zamęt

Nekromanta może sięgnąć do świata duchów, kierując do umysłów przeciwników ponure i złośliwe duchy. Ofiary są zalewane bełkotem umarłych, którego nie potrafią odróżnić od własnych myśli. Z tego powodu uderzają na oślep, nie patrząc czy atakują wroga, czy przyjaciela. Dysharmoniczne zawodzenia duchów stopniowo narastają, doprowadzając w końcu ofiarę do kompletnego szaleństwa.

Efekt: przeklęte potwory atakują w przypadkowy sposób.

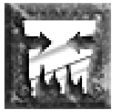


Wyssanie życia

Umiejętność ta pozwala Nekromancie dosłownie wysysać życie ze swych ofiar. Nekromanta staje się zdolny do sięgnięcia w głąb źródła śmiertelności i odessania jego esencji. Pochłaniając esencję śmiertelności odzyskuje siły.

Efekt: atakując przeklętą duszę, odzyskujesz zdrowie.

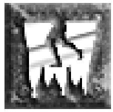
Fascynacja



Ten zły urok wywołuje u wroga halucynacje, które powodują, że przerywa swoje dotychczasowe zajęcie i zaczyna wspierać Nekromantę. Walczy przeciw swym niedawnym sojusznikom z nienaturalną zaciekłością. Taka kolej rzeczy bardzo demoralizuje przeciwników.

Efekt: sprawia, że potwory atakują Twoich wrogów.

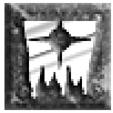
Zniedołężnienie



Klątwa ta przypomina ofierze o jej śmiertelności, postarzając na krótko ofiarę. Wyobrażając sobie słabości zaawansowanego wieku, przeklęty wierzy, że nie może już działać z młodzieńczą energią.

Efekt: spowalnia przeklętych.

Zmniejszenie odporności

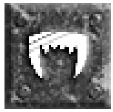


Umiejętność ta zmniejsza odporność wroga na działanie żywiołów i magii żywiołów. Skóra płonie jak papier, mróz przenika kości, a błyskawice trafiają ofiarę, jakby była metalowym prętem w środku szalejącej nawałnicy.

Efekt: ataki elementarne zadają przeklętym potworom więcej obrażeń.

Zaklęcia Trucizn i Kości

Zęby



Umiejętność ta jest jednym z pierwszych darów Rathmy. Pozwala Nekromancie przywołać Den'Trag, czyli Zęby Smoka Trag'Oul. Nekromanci wierzą, że na grzbiecie Trag'Oul spoczywa cały świat. Smok jest podstawą równowagi świata. Trag'Oul jest najbardziej przypominającą boga postacią w kulcie Rathmy, a przez to zaklęcie chroni swych wybrańców.

Efekt: przywołuje liczne pociski, które uderzają we wrogów.

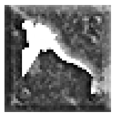
Zbroja z kości



Zaklęcie to przywołuje zaporę z kości poległych wojowników. Zbroja otacza Nekromantę i chroni go przed wszystkimi atakami. Zaklęta zbroja przejmuje obrażenia i po pewnym czasie rozpada się.

Efekt: ochronna tarcza, która pochłania obrażenia.

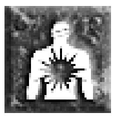
Zatruty sztylet



Farmaceutyczne umiejętności Nekromantów opierają się na badaniach jadów, toksyn i innych trujących substancji. Wykwalifikowany Nekromanta potrafi nie tylko rozpoznawać napotkane trucizny, ale nosi też zapas próbek. I raczej nie unika ich stosowania. Powszechnym zastosowaniem tej umiejętności, jest pokrywanie sztyletu cienką warstwą jadowitej trucizny. Im większe są umiejętności Nekromanty, tym silniejsze posiada trucizny.

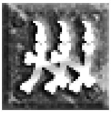
Efekt: sztylet zadaje obrażenia od trucizny.

Wybuch zwłok



Zwłoki każdej istoty zmarłej nagłą śmiercią obarczone są cierpieniem swych ostatnich chwil. Dzięki temu zaklęciu Nekromanta może wezwać te energie i skoncentrować je w jedną, gwałtowną moc. Moc opuszcza zwłoki z taką siłą, że wywołuje gwałtowną eksplozję.

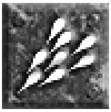
Efekt: wybrane zwłoki eksplodują, raniąc wszystkich pobliskich wrogów.



Ściana z kości:

Przy użyciu tego zaklęcia Nekromanta może wezwać duchy wszystkich istot, jakie zginęły na otaczającym go terenie. Łączy ich skamieniałe szczątki i przywołuje spod ziemi obronną zaporę ze skamieniałych kości. Czar ten pozwala Nekromancie trzymać wrogów na dystans i atakować ich z bezpiecznej odległości, albo spokojnie uciec.

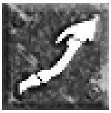
Efekt: tworzy zaporę z kości.



Eksplozja trucizny

Dzięki zastosowaniu tego zaklęcia, Nekromanta może przyspieszyć rozkład zwłok. Zwłoki rozkładają się tak szybko, że trujące gazy, które normalnie powoli zbierają się w martwych tkankach, wybuchają, tworząc chmurę trujących oparów.

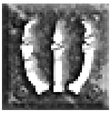
Efekt: ze zwłok wydobywa się chmura trującego gazu.



Włócznia z kości

Zaklęcie to, znane także pod nazwą Szponu Trag'Oula, przywołuje długie, kościane ostrze. Włócznia ta wylatuje od Nekromanty i przebija każdego wroga na swojej drodze. Ponieważ siła tego pocisku jest zarówno mistyczna, jak i fizyczna, włócznia może przebijać kolejnych przeciwników, rozdzierając i niszcząc wszystko na swojej drodze.

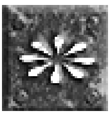
Efekt: przywołuje magiczny, kościany pocisk.



Więzienie z kości

Zaklęcie to jest podobne do Ściany z Kości. Przywołuje duchową ścianę z kości, w kształcie zamkniętego okręgu. Więzienie to chwyta w pułapkę wszystkich wrogów w swoim obwodzie. Ofiary zamknięte w kościanej klatce są bezbronne. Aby się uwolnić, muszą użyć dużej siły, albo Nekromanta musi uwolnić kontrolujące więzienie duchy.

Efekt: przywołuje pierścień z kości, który otacza cel.



Trująca nova

Zaklęcie to zanieczyszcza powietrze wokół Nekromanty. Intonując tajemniczy śpiew, Nekromanta zatruwa powietrze i rozwiewa je na wszystkie strony. Dzięki długim latom badań i przygotowań, Nekromanta może wybrać taki gaz, który jest toksyczny dla stworów zła, ale kompletnie nieszkodliwy dla niego i jego towarzyszy.

Efekt: pierścień trucizny wybucha wokół Nekromanty.



Duch kości

To potężne zaklęcie na krótko przyzywa ducha mściwego ożywieńca. Szkieletowa zjawa błyskawicznie rzuca się na cel, wyrywając kawał duszy ofiary i zabierając go do krainy umarłych. Nie jest to prawdziwe zaklęcie przywołania, ponieważ Nekromanci nie potrafią kontrolować takich zjaw. Ale na razie wystarcza im, że potrafią ochronić siebie i towarzyszy przed ich gniewem!

Efekt: duch atakuje wyznaczony cel, albo wybiera własny.

Zaklęcia Przywołania



Ożywienie szkieletu

Nekromanci bardzo wcześnie uczą się, jak kontrolować szkieletowe pozostałości martwych istot. Po użyciu tego zaklęcia, koszmarna mieszanina ożywionych kości podnosi się ze świeżych zwłok. Powstały szkielet ożywia częściowo jego własna wola, a częściowo duchy starożytnych wojowników. Nekromanci często utrzymują gromadkę ożywionych żołnierzy do własnej ochrony.

Efekt: tworzy jeden szkielet na każdy poziom umiejętności. Taki szkielet będzie walczył po Twojej stronie.

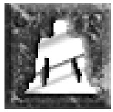
Mistrzostwo we Władaniu Szkieletami



W miarę jak rośnie wiedza Nekromanty, potrafi poskramiać i zmieniać przeznaczenie coraz potężniejszych duchów. Dzięki temu tworzone przez niego szkielety i szkielety–magowie mają potężniejsze możliwości.

Efekt: poprawia jakość Twoich ożywionych szkieletów, magów i ożywieńców.

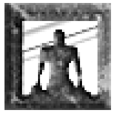
Gliniany Golem



Dla Nekromanty przebudzenie szczątków umarłego jest dość proste, ale tchnięcie iskierki życia w kompletnie martwe obiekty nie jest takie łatwe. Gliniany Golem jest najprostszym dziełem tej zawiłej sztuki. Zaklęcie to tworzy z ziemi sługę Nekromanty. Z powodu silnego wyczerpania psychiki po tym czarze, Nekromanta może utrzymywać tylko jednego golema na raz.

Efekt: tworzy z ziemi Golema, który będzie walczył po Twojej stronie.

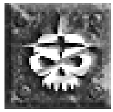
Mistrzostwo we Władaniu Golemami



Dzięki tej umiejętności Nekromanta potrafi przekazać sztucznej istocie więcej swej siły woli i energii. Stworzone golemy są sprawniejsze, a Nekromanta potrafi je bardziej precyzyjnie kontrolować.

Efekt: poprawia szybkość i żywotność golemów.

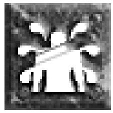
Ożywienie Maga – Szkieletu



Nekromanta może przyzwać nie tylko umarłych wojowników. Wielu Nekromantów potrafi wskrzeszać zwłoki dawno umarłych czarowników i naginać ich do swej woli. Kapłani Rathmy uważają to za dowód dominacji swojej dziedziny sztuk tajemnych.

Efekt: tworzy Maga–Szkielet, który walczy dla Ciebie, stosując magię żywiołów.

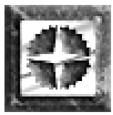
Krwawy Golem



Zużywając odrobinę własnej krwi, Nekromanta może dać życie istocie ani prawdziwie żywej, ani martwej, ale utworzonej z ludzkich tkanek. Taki homunkulus żywi się świeżą krwią pokonanych wrogów, dzięki której zwiększa swoje siły. Połączony z nekromantą przez jego własną krew, może dzielić się zdobytymi siłami życiowymi ze swym panem. Niestety, więź ta działa w obie strony i obrażenia Golema przechodzą także na Nekromantę.

Efekt: tworzy Golema, który jest powiązany ze zdrowiem Nekromanty.

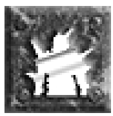
Przywołanie Odporności



Wysoka temperatura, mrożący chłód i intensywne ataki elektryczne mogą zebrać krwawe żniwo wśród magicznych sług Nekromanty. Rozwijając tę umiejętność Nekromanta może nasycić swych przyzwanych pomocników energią ochronną. Dzięki tej energii zwiększa się odporność na naturalne i mistyczne ataki żywiołów.

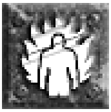
Efekt: zwiększa odporność Twoich sług na siły żywiołów.

Żelazny Golem



Wielu czarodziejów poświęciło swe życie badaniom nad sposobami przemiany zwykłych metali w złoto, ale Nekromanci maja nieco inne podejście do tego problemu. Dzięki skomplikowanym, tajemnym rytuałom i wielkiemu skupieniu umysłu, Nekromanta może stworzyć Golema z podstawowych metali. Twór przejmuje cechy materiału, łącznie z wszelkimi właściwościami magicznymi.

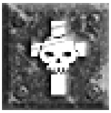
Efekt: przywołuje Golema z metalowego przedmiotu. Golem zachowuje właściwości przedmiotu.



Ognisty Golem

Powszechnie wierzy się, że życie powstało z połączenia ognia, ziemi, żelaza i ciała. Wtajemniczony w tę umiejętność Nekromanta może wezwać Golema zbudowanego z samych płomieni. Nekromanta przywołuje Golema rozpędzając cząsteczki powietrza do coraz większej szybkości. W wyniku tego cząsteczki zapalają się i Golem zjawia się wprost z powietrza.

Efekt: tworzy ogniowego Golema, który leczy się, otrzymując obrażenia od ognia.



Ożywienie

Ostatecznym celem kapłanów Rathmy jest doskonała reanimacja i kontrola nad umarłymi istotami, tak aby zachowały czystość i wszelkie właściwości oryginalnego ciała, ale jednocześnie uwalniając ducha istoty, aby w pełni kontrolować ożywieńca. Kiedy nekromanta w końcu opanuje tę umiejętność, może wtedy powiedzieć że w pełni zrozumiał tajniki Wielkiego Cyklu Istnienia.

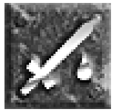
Efekt: wskrzesza potwora, którybędzie walczył po Twojej stronie.



Umiejętności Paladyna

Pełni zapału Paladyni posiadają potężne umiejętności, jakie można osiągnąć tylko dzięki latom pobożności i poświęcenia. Długie kampanie czasu Krucjat rozwinęły jeszcze ich talenty, osiągając poziom błyskotliwego ostrza woli Światłości.

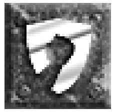
Umiejętności Bojowe



Poświęcenie

Za jaka cenę można osiągnąć chwałę? Poświęcając swą broń odrobiną własnej krwi, Paladyni Zakarum potrafią kosztem własnych sił fizycznych zwiększyć skuteczność w walce. Ofiara ta jest symbolem wiary, którą każdy, nawet najniższy rangą Paladyn musi złożyć na ołtarzu Światłości, by udowodnić że jest godnym zwycięstwa.

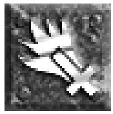
Efekt: zwiększone obrażenia i szybkość, ale kosztem własnego zdrowia.



Pchnięcie

Miecz Paladyna reprezentuje siłę sprawiedliwości, zaś tarcza jest symbolem jego wiary. Oba są narzędziami wymierzania sprawiedliwości. Sprawiedliwość może dać duchowi Paladyna hart ducha przezwyciężający ataki nieprawości. Podobnie może też być bronią oddającą ciosy tym, którzy chcą jego klęski. W tym celu Paladyni rozwinęli kilka technik walki, które stosują tarczę nie tylko do obrony, ale i do ataku.

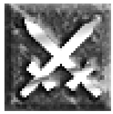
Efekt: wymierza ciosy tarczą, które zadają obrażenia i odrzucają przeciwnika.



Święty pocisk

Paladyn może nauczyć się miotać pociski z czystej energii sprawiedliwości. Takie pociski są kapsułami życia, niosącymi zagładę nieumarłym, a ulgę sprawiedliwym. W czasie bitwy na Moście Taelohn, chłopi, widząc oblegającą ich armię umarłych, oczekiwali na nieuchronną klęskę. W chwili gdy wykrwawiona milicja miała już ulec, pojawiła się niewielka grupa Paladynów. Przedzierając się przez gnijące ścierwa nieumarłych miotali kule czystej Światłości. Pociski przegnały złe duchy ożywiające walczące ciała i przywróciły siły chłopom.

Efekt: pocisk energii, która rani nieumarłych lub leczy sojusznicze jednostki.



Zapał

Szlachetny Paladyn, żarliwie broniący sprawiedliwości, może sięgnąć do swego ducha poświęcenia, by podołać niemożliwym zadaniom. Otoczony przez wrogów Paladyn może dzięki tej umiejętności stawić czoła swym przeciwnikom z zapałem godnym tuzina wojowników.

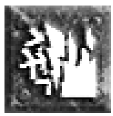
Efekt: szybkie ataki w kilku sąsiednich przeciwników.



Szarża

Okazując strach, Paladyn okazuje brak wiary. A Paladyn bez wiary przestaje być rycerzem – przestaje nawet być mężczyzną. Kiedy wszystko inne zawiedzie, siła wiary doprowadzi Paladyna do zwycięstwa. Wojownicy wiary nigdy nie unikają walki, ale ruszają naprzód z pochyloną głową i uniesioną tarczą. Chwała niesie ich w gąszcz walki i wymierza pierwszy cios.

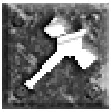
Efekt: zmniejsza odległość do przeciwnika, w kontakcie wymierza cios tarczą.



Zemsta

Kiedy Paladyn wyrusza na krucjatę, by zniszczyć zło, wolno mu wezwać do pomocy prawe dusze dawnych krzyżowców. Wezwane duchy poległych w chwale rycerzy pojawiają się i użyczają swych sił broni Paladyna i członków jego Drużyny.

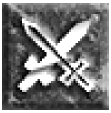
Efekt: dodaje do ataków drużyny, dystansowych i w walce wręcz, obrażenia od Ognia, Błyskawic i Zimna.



Błogosławiony młot

Wizja Akarat opowiada o strasznej bitwie. Legiony nieumarłych oblegały niewielki klasztor zakonnic, strażniczek świętego reliktu zwanego Młotem Bes-Taha. Siostry wiedziały, że zawieszony nad płomienną rozpadliną Młot jest potężnym naczyniem Światłości i przysięgły nigdy nie oddać go w ręce zła. Siostry nie miały ani broni, ani żołnierzy i dlatego poświęciły się, by zniszczyć młot. Nie chcąc by nieumarli splugawili kościół i relikwię, zabrały świętą broń i rzuciły się w płomienną otchłań. Dokładnie w tej samej chwili potężna fala Światłości zmyła legiony nieumarłych. Od tego czasu dobrze wyszkolony Paladyn potrafi uchwycić pozostałości wyzwolonej wtedy energii, przywołując wirujący młot, który powala przeciwników, a szczególnie nieumarłych.

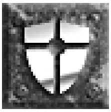
Efekt: Magiczny Młot wirując leci w przód, raniąc przeciwników. Nieumarli otrzymują dodatkowe obrażenia.



Nawrócenie

Dzięki potędze siły woli i mocy stali, szlachetny Paladyn może oślepić wroga chwałą Światłości. Po wymianie ciosów z rycerzem i ujrzeniu płonącego w jego oczach ognia sprawiedliwości, przeciwnika może uderzyć boskie objawienie i natychmiast pożałuje swych dawnych czynów. Przemiana następuje do tego stopnia, że nawrócony zacznie zabijać swoich wcześniejszych towarzyszy.

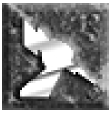
Efekt: udany atak może nawrócić cel, który zacznie walczyć przeciw złu.



Święta tarcza

Tarcza jest dla Paladyna symbolem jego wiary. Szczególnie religijni Paladyni potrafią przesłać wiarę do tarczy, wzmacniając ją świętą energią. Im czystsza wiara, tym skuteczniejsza obrona.

Efekt: magicznie ulepsza tarczę, która zyskuje premię do obrony.

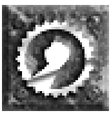


Pięść niebios

Zaklęcie to pozwala Paladynowi przywołać siły świętej zemsty. Zemsta objawia się w formie błyskawic spadających z niebios, rozpryskujących się na tysiące promieni światła. Promienie światła rozchodzą się we wszystkich kierunkach, niszcząc wszelkie zło na polu bitwy.

Efekt: uderzenie błyskawicy z nieba, która wyzwala Święte Pociski.

Aury Ofensywne



Moc

W ogniu walki Paladyn przyzywa moc sprawiedliwości i siłę prawości, zwiększając siłę ataków swojej drużyny. Ciosy, które normalnie by chybiły, trafiają w cel, a słabe uderzenia zamieniają się w ciosy rozłupujące zbroje i kości.

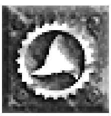
Efekt: zwiększa obrażenia zadawane przez członków drużyny.



Święty Ogień

Szlachetny Paladyn rusza do walki spowity w tę świętą aurę, ciągnąc za sobą słaby zapach siarki. Wszystkie istoty w promieniu działania aury spalają się w ogniu boskiej cnoty. Strzeżcie się, Bestie z Piekła! Spadnie na was płomień oczyszczenia!

Efekt: co pewien czas zadaje pobliskim wrogom obrażenia od ognia.

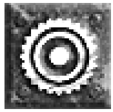


Ciernie

Oko za oko to czasem za mało. Niechaj uważają ci, co porywają się na wysłanników Światłości, bo szybko zostanie wymierzona sprawiedliwość. Po stokroć odczuje własne ciosy ten, kto porywa się na sługi prawości!

Efekt: wrogowie otrzymują obrażenia, gdy sami zadają obrażenia w walce wręcz przeciw członkom drużyny.

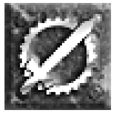
Błogosławiona celność



Duchy Światłości są zawsze czujne, a w czasach potrzeby subtelnie wspierają swych wiernych uczniów. Kiedy aura jest uaktywniona, duchy te kierują dłonią Paladyna i jego towarzyszy, uderzając celnie i skutecznie.

Efekt: zwiększa Skuteczność Ataku.

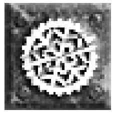
Koncentracja



Osoby w promieniu działania tej umiejętności zyskują dar jasności. Spokój i opanowanie wypełnia umysły, pozwalając na skupienie się na zadaniach, pomimo chaosu i zamieszania walki. Dzięki temu Paladyn oraz jego towarzysze mogą zadawać zamierzone i niszczące ciosy.

Efekt: zmniejsza ryzyko, że ktoś przeszkodzi Ci w zadaniu ciosu.

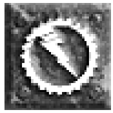
Święty chłód



Używając tej aury, Paladyn drastycznie obniża temperaturę otaczającego go powietrza, zamrażając wrogów. Istoty tak potraktowane mają znacznie pogorszoną zdolność poruszania się i łatwo wysłać je z powrotem do piekła, w którym się wylęgły.

Efekt: co pewien czas zadaje pobliskim wrogom obrażenia od zimna.

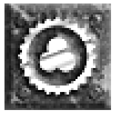
Święty wstrząs



Obdarzony tą mocą Paladyn może wezwać siłę Światłości, by powaliła otaczających go wrogów. Boskie błyskawice wyłaniają się z ziemi i uderzają we wrogów rycerza.

Efekt: co pewien czas zadaje obrażenia istotom znajdującym się w promieniu działania aury.

Sanktuarium



Dzięki tej aurze Paladyn jaśnieje wewnętrznym, świętym blaskiem. Światło to sprowadza zagładę na nieumarłych, przywołanych przez machinacje Mrocznej Trójcy. Ta aura niesie ze sobą esencję życia oraz siłę i czystość przekonań Paladyna.

Efekt: rani i odrzuca nieumarłych.

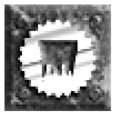
Fanatyzm



Prawdziwa wiara pozwala wyznawcom dokonywać niewiarygodnych rzeczy. Dzięki tej aurze Paladyn i wszyscy sprzymierzeni z jego sprawą, działają z wielkim zapałem. Powalają wrogów niczym żniwiarz koszący zboże.

Efekt: zwiększa Skuteczność Ataku wszystkich członków drużyny.

Przekonanie

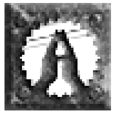


Wystarczająco straszliwy jest sam widok Paladyna, nie mówiąc o widoku Paladyna jarzącego się aurą Przekonania. Blask sprawiedliwości z wielką siłą prezentuje zawziętą determinację tych, którzy płoną jego światłem.

Efekt: obniża Obronę i Odporności wszystkich przeciwników.

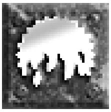
Aury Obronne

Modlitwa



Paladyn ogrzewa siebie i wszystkich, których uważa za wiernych, ciepłym, leczącym rany światłem tej aury. Modlitwy o zbawienie prowadzą go przez najstraszniejsze sytuacje i leczą nawet najgłębsze rany.

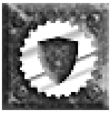
Efekt: leczy wszystkich członków drużyny.



Odporność na ogień

Okryty własną pobożnością, żarliwy sługa Światłości przekraczać może jeziora ognia, odczuwając tylko miłe ciepło swoich przekonań. Paladyn może znieść najgorętszą pożogę, jeśli jego wiara jest wystarczająco silna.

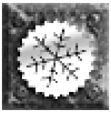
Efekt: zwiększa Odporność na Ogień wszystkich członków drużyny.



Śmiałość

Osłaniając siebie i pobliskich towarzyszy blaskiem świętego światła, Paladyn szykuje się do stawienia czoła nieprawym istotom. Gdy zdecydowanie i z powagą staje w obliczu przeciwności, jego wiara osłania go jak tarcza.

Efekt: zwiększa Obronę wszystkich członków drużyny.



Odporność na zimno

Żar prawdziwej wiary jest jedynym ciepłem, jakiego potrzebuje Paladyn. Wierny, spowity płaszczem tej aury, nie musi obawiać się chłodu.

Efekt: zwiększa Odporność na Zimno wszystkich członków drużyny.



Oczyszczenie

Paladyn zachowuje czystość w obliczu wszelkich pokus. Czysty na ciele i umyśle, wierzy że blask Światłości ochroni go przed każdą skazą. Rycerz Wiary nigdy nie będzie zbrukany.

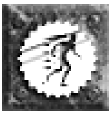
Efekt: skraca czas działania Trucizn na wszystkich członków drużyny.



Odporność na błyskawice

Nawet siły natury muszą ustąpić przed chwałą Światłości. Kiedy rycerz Zakarum wzbudzi tę aurę, on i jego sojusznicy chronieni są przed elektrycznymi atakami. Zmniejsza się zdolność ich ciał do przewodzenia prądu.

Efekt: zwiększa Odporność na Błyskawice wszystkich członków drużyny.



Wigor

Szlachetny rycerz Zakarum zawsze odczuwa zachwyt nad tajemnicą zbawienia. W razie potrzeby ciężar świata unosi się z jego ramion i może ruszyć naprzód, ignorując lamenty swej cielesnej powłoki.

Efekt: zwiększa Szybkość, Wytrzymałość i skraca czas odzyskiwania Wytrzymałości u wszystkich członków drużyny.



Medytacja

W czasie rytuałów tej aury Paladyn zwraca się do Światłości z cichą modlitwą. W czasie tego wyznania wiary dusza Paladyna odzyskuje siły.

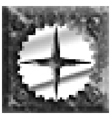
Efekt: zwiększa Manę wszystkich członków drużyny.



Odkupienie

Paladyn zawsze musi wierzyć, że wszystkie dusze zasługują na odkupienie. Poprzez tę aurę dzieli się chwałą Światłości z pokonanymi wrogami. Po każdym użyciu tej aury Paladyn i jego drużyna zostają odkupieni, zarówno fizycznie, jak i duchowo.

Efekt: co pewien czas dokonuje „odkupienia" zwłok w zamian za Życie i Manę.



Zbawienie

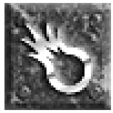
Ufajcie chwale Światłości, bo większa jest niż każda moc na śmiertelnym świecie. Poprzez tę aurę Paladyn wzywa moce Światłości, by chroniły jego sojuszników przed siłami żywiołów.

Efekt: zwiększa wszystkie Odporności na Żywioły u wszystkich członków drużyny.

Umiejętności Czarodziejki

Czarodziejka jest Panią magii żywiołów. Naginając do swej woli ogień, lód i elektryczność, poszukuje czystej esencji natury. Tańczy z prawdziwa mocą, a na jej umiejętności ze strachem patrzą najpotężniejsi magowie.

Zaklęcia Ognia



Ognisty Piorun

Ognisty Piorun jest jednym z pierwszych czarów, jakie Czarodziejka musi poznać przed wyruszeniem ze znajomych sobie krain. Zbierając odrobinę energii żywiołu, Czarodziejka miota strzałki czystego ognia w tych, którzy chcą ją skrzywdzić.

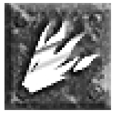
Efekt: tworzy ognisty pocisk.



Ciepło (umiejętność bierna)

Jeżeli Czarodziejka naprawdę chce stać się potężną władczynią magii, musi zdobyć ten talent. Ze zbieranej z powietrza esencji atmosferycznego ciepła może wytworzyć tajemną siłę, która zasila jej zaklęcia. Dzięki temu szybciej mija magiczne wyczerpanie.

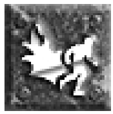
Efekt: zwiększa Twoją prędkość odzyskiwania Many.



Inferno

Czarodziejka może sięgnąć w głąb własnego „Ja", i wywołać jęzor płomieni spalający wszelkich wrogów w zasięgu.

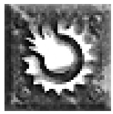
Efekt: struga ognia, która pali Twoich wrogów.



Pożoga

Korzystając z tego zaklęcia Czarodziejka podpala ziemię, po której kroczy, pozostawiając za sobą szlak płomieni.

Efekt: tworzy ścianę ognia na śladach stóp Twojej postaci.



Ognista Kula

Po nauczeniu się podstawowych inkantacji tego zaklęcia, czarodziejka potrafi zgromadzić dużą ilość sił żywiołu ognia i uwięzić je w kuli energii. Po wypuszczeniu kuli w stronę przeciwnika, energia wybucha po uderzeniu z niszczycielską siłą. Ten czar masowej zagłady idealnie nadaje się do bombardowania dużych skupisk wrogów.

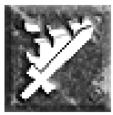
Efekt: tworzy ognista kulę, która wybucha przy uderzeniu.



Ściana Ognia

Umiejętność ta pozwala czarodziejce wznieść barierę płomieni. Może w ten sposób osłonić swoją flankę, zyskując przewagę taktyczną. Każda istota na tyle głupia, by spróbować przejść przez barierę, poczuje w pełni niszczycielską siłę płomieni.

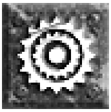
Efekt: tworzy ścianę ognia.



Urok

Po nauczeniu się tej umiejętności, doświadczona Czarodziejka może nasycić broń mocą ognia. Sławna Czarodziejka Habacalva zaatakowała kiedyś samotnie sfery żywiołów, dzierżąc zaklętą w ten sposób buławę. Jej wrogowie szybko zaczęli obawiać się tej broni na równi z samą Czarodziejką.

Efekt: przez pewien czas broń zadaje dodatkowe obrażenia od ognia.



Meteor

Sięgając do niebios, Czarodziejka przywołuje spadającą gwiazdę, która uderza w jej przeciwników. Jest to jeden z jej najsilniejszych czarów, zdolny zamienić w zgliszcza duże połacie terenu. W czasie powstania Vactayan, Czarodziejka o imieniu Hepsheeba zlitowała się nad ciężkim położeniem rewolucjonistów i przyłączyła do nich. W czasie ostatecznej bitwy bardzo skutecznie zastosowała to zaklęcie. Samodzielnie zniszczyła wszystkie wojska Lorda Bareena i uwolniła Vactayan spod jego tyranii.

Efekt: ściąga z nieba meteor, który uderza w Twoich wrogów.



Mistrzostwo we władaniu Ogniem (umiejętność bierna)

Nawet dla Czarodziejki destrukcyjna moc płomieni może czasem okazać się trudna do opanowania. Nieprzewidywalność żywiołu ognia stwarza zagrożenie dla tych, którzy nie w pełni go opanowali. Siostry płomienia muszą wykonać ten ostatni krok, by zakończyć szkolenie w używaniu ognia i aby zwiększyć jego efekty.

Efekt: zwiększa obrażenia od ognia zadawane przez Twoją postać.

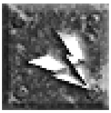


Hydra

Ta umiejętność pozwala Czarodziejce przyzwać płomienną istotę z jądra świata. Hydry były sojuszniczkami Zann Esu od pokoleń. W starożytnych czasach zasłużyły na wolność dzięki czynom sławnej czarodziejki Habalcalvy. Zawsze odpowiadają na wezwanie prawdziwej Czarodziejki, gotowe pluć w przeciwników pociskami ze skwierczącej magmy.

Efekt: tworzy kilkugłową bestię, która atakuje Twych wrogów pociskami z ognia.

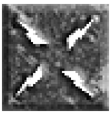
Zaklęcia Błyskawic



Wiązka Błyskawic

Jonizując otaczające ją powietrze, Czarodziejka wyzwala wyładowanie elektryczne. Pociski rozchodzą się w losowych kierunkach, ścigając przeciwników i wstrząsając nimi do głębi.

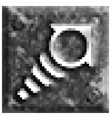
Efekt: wyzwala liczne, rozprzestrzeniające się pioruny, które poszukują celów.



Pole Statyczne

Niszczycielski czar bliskiego zasięgu. Pole Statyczne momentalnie zadaje pobliskim przeciwnikom znaczną ilość obrażeń. Zranieni w ten sposób wrogowie stają się łatwym łupem dla kolejnych ataków Czarodziejki lub jej sojuszników. Kolejne rzucenie czaru zadaje mniejsze obrażenia, ale w połączeniu z innymi zaklęciami albo silnym atakiem wręcz, szybko powala najmocniejszych przeciwników.

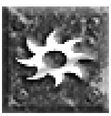
Efekt: każdy wróg w promieniu działania zaklęcia traci jedną trzecią punktów życia.



Telekineza

Dzięki tej umiejętności Czarodziejka może samą siłą umysłu manipulować odległymi przedmiotami. Manipulując Eterem, który przenika świat, Czarodziejka może podnieść przedmioty znajdujące się poza jej zasięgiem, albo przesłać swe ataki odległemu przeciwnikowi. Jest to bardzo użyteczny czar dla sprytnych Czarodziejek, nagradza szybkie myślenie i pozwala na korzystanie z różnych przydarzających się sytuacji.

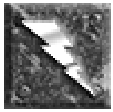
Efekt: pozwala Ci na odległość podnosić przedmioty, uaktywniać obiekty i atakować wrogów.



Nova

Czarodziejka tworzy fale energii elektrycznej, wypływające z koniuszków palców. Fala destrukcyjnej energii razi wrogów otaczających czarodziejkę. Czar ten idealnie nadaje się do zwalczania kłębiących się zbyt blisko przeciwników.

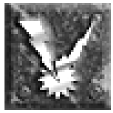
Efekt: tworzy rozszerzający się pierścień elektryczności, który zadaje poważne obrażenia.



Błyskawica

To zaklęcie pozwala Czarodziejce wezwać siły niebios i wywołać nagłe wyładowanie elektryczne. Tworząc błyskawicę skierowaną na wybrany cel, z chirurgiczną precyzją wycina przejście przez szeregi wrogów.

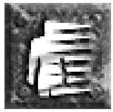
Efekt: miota błyskawicę.



Seryjne błyskawice

Seryjne Błyskawice to ulepszona i bardziej skomplikowana wersja zwykłej Błyskawicy. Seryjna Błyskawica przeskakuje z wroga na wroga aż do wyczerpania swej energii. Po rzuceniu tego zaklęcia często pozostaje jedynie zapach spalonego ciała i ozonu.

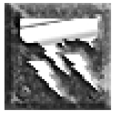
Efekt: miota błyskawice, które przeskakują z celu na cel.



Teleport

Wyszkolona w tej tajemnej umiejętności Czarodziejka potrafi przemieszczać się przez Eter. Bez pomocy portali czy kierunkowskazów może teleportować się w jakiekolwiek pobliskie miejsce. Czar ten bardzo ułatwia ucieczkę i pozwala dotrzeć do miejsc niedostępnych w normalny sposób. Nie nadaje się jednak do podróży na dużą odległość.

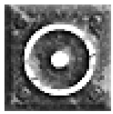
Efekt: natychmiast przenosi Cię do wybranego punktu.



Burza z piorunami

Manipulacja pogodą to najbardziej imponująca forma magii żywiołów, jaką może zdobyć Czarodziejka. Może wywołać ciemne chmury burzowe, które będą wszędzie za nią podążać. Ten, kto wejdzie pod baldachim chmur, doświadczy na własnej skórze siły wichury i błyskawic!

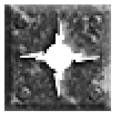
Efekt: wywołuje burzę, która co pewien czas uderza w przeciwników błyskawicami.



Tarcza energetyczna

Osłaniając się czystą energią, Czarodziejka bez strachu może wkroczyć do akcji. Dopóki zdoła utrzymać kontrolę nad tą magiczną tarczą, może odwracać wrogą magię, a obrażenia fizyczne przejmuje jej Mana.

Efekt: obrażenia magiczne i część obrażeń fizycznych powodują utratę Many zamiast Życia.

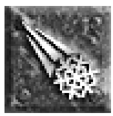


Mistrzostwo we władaniu błyskawicami (umiejętność bierna)

Umiejętność ta jest ostatnim krokiem na drodze do kontrolowania destrukcyjnych sił nieboskłonu. Doszlifowuje umiejętności władania mocą. Po osiągnięciu tego punktu nauki, Czarodziejka może rywalizować z siłami samego Nieba.

Efekt: zmniejsza koszt rzucania zaklęć błyskawic.

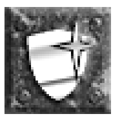
Zaklęcia Zimna



Lodowy pocisk

Jednym z pierwszych zaklęć, jakie poznaje nowicjuszka lodowego żywiołu, jest czar wzywający kryształy czystej energii zimna. Pociski te wywołują mrożący ból i spowalniają ruch.

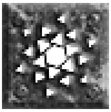
Efekt: wystrzeliwuje lodowy pocisk, który spowalnia ofiarę.



Zbroja mrozu

To ochronne zaklęcie skutecznie chroni nowicjuszkę przed niebezpieczeństwami walki. Lodowa tarcza chroni Czarodziejkę i spowalnia wszystkich, którzy atakują ją klingami lub maczugami.

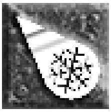
Efekt: daje premię do obrony i zamraża każdego przeciwnika, który Cię trafi.



Nova Mrozu

Podobnie jak Nova z zaklęć błyskawic, czar ten jest bardzo skuteczny przeciw dużym grupom wrogów otaczających Czarodziejkę. Nie zadaje co prawda tyle obrażeń, co jej elektryczna siostra, ale unieruchamiający efekt zimna, nadrabia tę słabość.

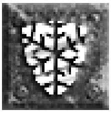
Efekt: tworzy rozszerzający się pierścień lodu, który spowalnia przeciwników.



Lodowe uderzenie

Mrożące obrażenia wywołane tym czarem potrafią rozbić przeciwnika na lodowe okruchy. Wrogim czarodziejom pozostawia to niewiele materiału do wskrzeszania stworów. W ten sposób Czarodziejka może szybko poradzić sobie z tymi, którzy chcieliby użyć przeciw niej umarłych.

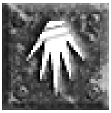
Efekt: wywołuje lodowy pocisk, który całkowicie zamraża cel.



Lodowata zbroja

Ta zbroja jest znacznie lepsza od Zbroi Mrozu. Ochronna tarcza wymierza lodowe uderzenia atakującym wrogom, otępiając ich zimnym, piekącym bólem.

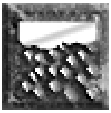
Efekt: premia do obrony, ponadto każdy wróg, który Cię trafi, otrzymuje obrażenia i zostaje spowolniony.



Lodowcowy grot

Oto czar dla Czarodziejki wysokiego poziomu, która chce szybko uporać się z przeciwnikiem. Jest potężniejszy od Lodowego Uderzenia. Władająca tym zaklęciem Czarodziejka szybko zauważy, że stąpa po skruszonych, zamarzniętych szczątkach nieprzyjaciół.

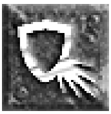
Efekt: okruch lodu, który zadaje poważne obrażenia i wybucha, zamrażając pobliskich wrogów.



Zamieć

Jest to najskuteczniejsze zaklęcie ofensywne lodowej szkoły. Po wzbudzeniu mocy tego czaru całe hordy wrogów spoczywają zamarznięte lub martwe, zatopione w powodzi lodu. Ci, którzy przetrwali tę lodową zamieć, mogą tylko czołgać się i opłakiwać martwych braci, nim sami padną ofiarą zimna.

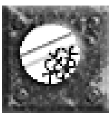
Efekt: wywołuje burzę śnieżną, która zabija Twoich przeciwników.



Zmrażająca zbroja

Najlepszy czar obronny Czarodziejki ma postać tej strasznej zbroi. Zaklęcie to chroni przed atakami wręcz i z odległości, odbija ostrza i pociski. Ci, którzy zaatakują Czarodziejkę wręcz, szybko poczują lodowate ukąszenia własnego szaleństwa.

Efekt: zapewnia premię do obrony i wystrzeliwuje w atakujących lodowy pocisk.



Zamarznięta kula

Zamarznięta Kula wzbudza strach w sercach przeciwników. Powstaje wprost z powietrza i wyzwala rozbiegające się chaotycznie, siejące zniszczenie mrożące pociski. W końcu wybucha w oślepiającej, chłodnej eksplozji.

Efekt: pulsująca kula, która rozsiewa po okolicy lodowe pociski.



Mistrzostwo we władaniu Zimnem (umiejętność bierna)

Po osiągnięciu mistrzostwa w operowaniu tym potężnym żywiołem, Czarodziejka zdobywa pełną kontrolę nad tą szkołą magii. Jej lodowe czary mają od tej pory taką siłę, że przeciwnicy wcześniej na nie odporni, wkrótce staną się zaskoczonymi ofiarami zaciekłego, lodowego ataku.

Efekt: przebija odporność na zimno Twoich przeciwników.

Przedmioty

W czasie podróży przez krainy Sanktuarium znajdziesz liczne przedmioty, które pomogą Ci osiągnąć cel. Poprzez podświetlenie wskaźnikiem przedmiotu w oknie ekwipunku, swoim lub handlarza, możesz sprawdzić jego właściwości. Pojawi się wtedy informacja na temat wszystkich znanych właściwości przedmiotu.

Jeżeli na ziemi leżą jakieś przedmioty, naciśnij i przytrzymaj klawisz **Alt**. Spowoduje to wyświetlenie informacji z nazwami wszystkich przedmiotów znajdujących się w okolicy. Możesz podnieść przedmiot, klikając na jego nazwie, albo bezpośrednio na przedmiocie. Bądź ostrożny! Kiedy trzymasz wciśnięty klawisz **Alt**, nie możesz atakować potworów ani korzystać z przedmiotów!

Różne przedmioty magiczne trzeba zidentyfikować, zanim będzie można je wykorzystać. Ze względów bezpieczeństwa, właściwości takich przedmiotów trzeba odkryć, korzystając ze Zwoju Identyfikacji. Będzie można ich użyć dopiero po tym.



MAGICZNE PRZEDMIOTY (Niebieskie nazwy)

Po tym, jak Piekło zatruło ziemię, magowie i kowale stworzyli liczne magiczne przedmioty do ochrony ludzi. Wspaniałe klejnoty, zbroje i broń zaklinano przy użyciu tajemnych energii, by wspierały tych, którzy walczyli z hordami zła. W czasie swych podróży z pewnością natkniesz się na przedmioty przesiąknięte magią. Nazwy takich przedmiotów mają niebieski kolor.

RZADKIE PRZEDMIOTY (Żółte nazwy)

Niektóre magiczne artefakty promieniują energią znacznie przewyższającą zwykły, zaklęty przedmiot. Takie przedmioty spotyka się bardzo rzadko, ale są też znacznie potężniejsze niż zwykłe, tylko ulepszone magią. Nazwa rzadkiego przedmiotu ma żółty kolor. Rzadkie przedmioty posiadają więcej niż dwie magiczne właściwości. Właściciele takich przedmiotów wysoko je sobie cenią.

PRZEDMIOTY UNIKALNE (Złote nazwy)

Bardzo rzadko, wytrwały i nieustraszony poszukiwacz przygód może znaleźć na swojej drodze przedmiot o wyjątkowo legendarnej i niepowtarzalnej mocy.

ZESTAWY PRZEDMIOTÓW (Zielone nazwy)

Plotki mówią o niepowtarzalnych, wyjątkowych zestawach przedmiotów, które kiedyś należały do wielkich bohaterów z przeszłości. Podobno zestawy te uzyskują dodatkowe właściwości magiczne po odnalezieniu i połączeniu wszystkich części. Zestawy Przedmiotów mają zielone nazwy. Po zidentyfikowaniu, przedmiot z zestawu podaje informacje o brakujących elementach.

PRZEDMIOTY Z MIEJSCEM NA KLEJNOT (Szare nazwy)

Starożytni kowale doprowadzili do mistrzostwa sztukę nadawania broni i zbrojom właściwości magicznych poprzez osadzanie w nich potężnych kamieni szlachetnych. Większość istniejących przykładów tej sztuki dawno złupili ignoranccy złodzieje, uciszając ich prawdziwą moc. Moc tę można jednak przywrócić, znajdując nowe kamienie i osadzając je w odpowiednich miejscach. Dokładny rodzaj zaklęć zależy od rodzaju i jakości osadzonych w przedmiocie kamieni szlachetnych, a także od rodzaju przedmiotu.

Przedmioty z miejscem na klejnot można łatwo rozpoznać po szarych nazwach. Możesz osadzać w nich kamienie szlachetne, gdy znajdują się w plecaku. Kliknij lewym klawiszem na wybranym klejnocie, w ten sposób podnosząc go, a potem na przedmiocie, w którym ma zostać osadzony. Po połączeniu nie będziesz już mógł usunąć klejnotu z przedmiotu.

PRZEDMIOTY GRUPOWANE

Niektóre przedmioty można grupować, jeden na drugim, w jednym przedziale ekwipunku. Są to na przykład: klucze i wszystkie przedmioty, którymi można rzucać lub wystrzeliwać z łuku lub kuszy - strzały, bełty, noże do rzucania, oszczepy, wybuchające mikstury, trucizny itp. Częścią wyświetlanego opisu Przedmiotów Grupowanych jest ich liczba (nawet jeśli wynosi 1). W miarę używania przedmiotów, wartość ta zmniejsza się aż do wyczerpania.

Możesz łączyć Przedmioty Grupowane tego samego rodzaju, na przykład kołczany strzał, przenosząc jedną grupę i zrzucając ją na drugą. Liczby obu grup są dodawane i tworzą nową grupę. Jeżeli powstała grupa przekroczy maksymalną liczbę grupowanych przedmiotów na jeden przedział, nadmiar utworzy nowa grupę. Nie możesz rozdzielać zgrupowanych przedmiotów. Tylko przedmioty dokładnie tego samego rodzaju mogą być grupowane.

Jeżeli korzystasz z broni dystansowej, to gdy w Twoim kołczanie będzie kończyć się amunicja, na ekranie gry pojawi się ikona „skrzyżowanych strzał”.

Wytrzymałość

Trudy walki powodują poważne zużycie i uszkodzenia ekwipunku bohatera, co może doprowadzić do bezużyteczności wyposażenia. Przedmioty podlegające niszczeniu posiadają stopień Wytrzymałości, który widać po podświetleniu w opisie przedmiotu. Pierwsza liczba oznacza aktualną wytrzymałość przedmiotu, a druga wytrzymałość ogólną.

Kiedy wytrzymałość przedmiotu spadnie do niskiego poziomu, w prawym górnym rogu Obszaru Gry pojawi się jego zarys. Przedmioty o niskiej wytrzymałości pojawią się w żółtym kolorze. Przedmiot czerwony ma wytrzymałość równą 0 i nie można go używać do czasu naprawy. Kowal może naprawić przedmiot, przywracając go do stanu początkowego. Naprawa magicznych przedmiotów może być kosztowna, ale często nieunikniona. Wydawaj swoje złoto mądrze.

Broń

Od nadejścia Trzech, świat stał się bardzo niebezpiecznym miejscem. Tylko samobójca podróżowałby bez jakiejś ochrony, gdy stwory Piekła swobodnie wędrują po świecie. Dla tych, którzy chcą zachować głowę, dostępne są różnorodne bronie, lepiej i gorzej dostosowane do radzenia sobie z niebezpieczeństwami.

Wiele broni wykorzystywać mogą tylko osoby o wystarczającej sile fizycznej i umiejętnościach. Opis broni zawiera minimalną siłę i zręczność, wymaganą do posługiwania się nią. Jeżeli Twoja postać nie spełnia tych wymagań, nie może posługiwać się dana bronią. Broń, z której nie możesz skorzystać, ma w ekranie ekwipunku czerwone tło. Opis broni zawiera wiele ważnych informacji, takich jak: wymagana do korzystania z broni ilość rąk, obrażenia jakie zadaje broń, wytrzymałość przedmiotu, liczbę (w niektórych przypadkach), kategorię broni, szybkość ataku i w końcu specjalne właściwości lub magiczne zaklęcia, jakie posiada dana broń.

Sztylety i Noże do Rzucania - chociaż generalnie są uważane za broń dodatkową, niektórzy wolą stosować je niż większe ostrza. Wielu nekromantycznych kapłanów Rathmy wybrało sztylety, ze względu na ich niewielki rozmiar i doskonałe zdolności cięcia. A żaden zainteresowany przeżyciem poszukiwacz przygód nie może zaprzeczyć temu, że dobrze wyważone noże do rzucania zapewniają spokojny sen. Szybka lawina noży może zadać poważne obrażenia, co czyni z nich doskonałą broń dystansową.

Miecze - Miecze są podstawą arsenału wojownika. Mają wiele różnych kształtów i rozmiarów, odzwierciedlających kultury, które je wytworzyły. Miecze jednoręczne, takie jak krótki miecz Zachodu i szable z pustyń Wschodu, stają się wyśmienitą bronią w połączeniu z obroną tarczy. Tym niemniej, skuteczność wielkich, dwuręcznych mieczy Północy jest niepodważalna. Potężny Barbarzyńca może niektóre miecze dwuręczne dzierżyć w jednej dłoni. Aby tak zrobić, wybierz miecz, a potem umieść tarczę lub inną broń w drugiej ręce Barbarzyńcy.

Topory - chociaż niektórzy uważają je za zbyt powolne i ciężkie, to straszliwa moc toporów nie ma sobie równych. Spotyka się wiele różnych rodzajów tej broni, od małych, jednoręcznych toporków, przeznaczonych do szybkich zamachów, po masywne wersje o podwójnych ostrzach, które potrafią przeciąć ciało jednym uderzeniem. Najmniejsze z toporów to specjalnie wyważone toporki do rzucania. Istnieją opowieści o Barbarzyńcach noszących takie toporki w obu rękach, sprawnie uśmiercających wrogów zarówno w walce wręcz, jak i na odległość.

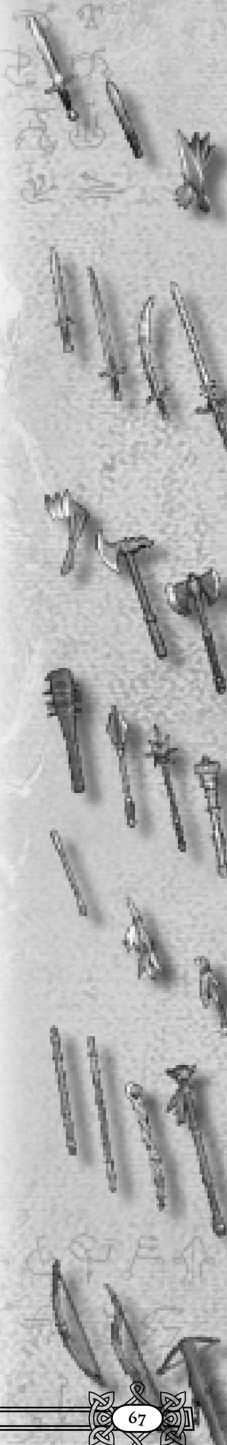
Maczugi, Buławy i Berła - te bronie obuchowe są szczególnie skuteczne przeciw nieumarłym - tym, którzy opierają się wiecznemu spoczynkowi. Z tego powodu święci rycerze Zakarum często wywijają takimi broniami w walce z żywymi trupami. Plotki mówią o niezwykle potężnych berłach, stworzonych przez Kościół Zakarum. Berła ta mają podobno nosić ci, którzy wiernie podążają ścieżką Światłości i Cnoty.

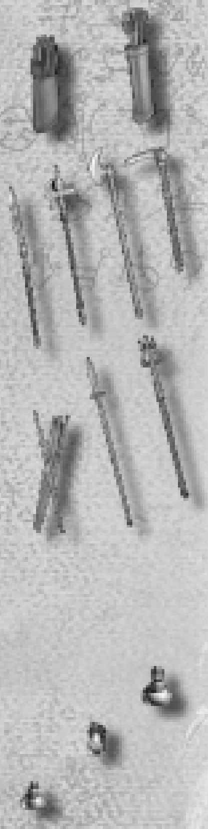
Różdżki - często niedoceniane jako broń, umiejętnie użyte różdżki potrafią zadawać podobne obrażenia, jak maczugi i buławy. Różdżki są stosowane głównie z powodu zaklęć, jakie dają użytkownikowi, a nie do walki wręcz. Często można spotkać Nekromantów noszących zdobione i pokryte inskrypcjami różdżki. Według plotek, wysokiej rangi kapłani umarłych przechowują magiczne energie w takich artefaktach, znacząc je potężnymi i tajemnymi symbolami.

Kije - właściwie nie jest to broń wojownika, ale kije i tak są skuteczne w walce. Biegli w tajemnych sztukach od dawna stosowali drewniane kije jako narzędzia ogniskowania mocy. Kij jest właściwie odznaką, zwykle noszoną przez Czarodziejki - specjalistki w dziedzinie magii żywiołów.

Łuki i Kusze - łuki i kusze to doskonała broń, szczególnie dla tych, którzy nie ośmielają się ryzykować starcia wręcz. Dobry łucznik może powalić najpotężniejszego przeciwnika, nie wystawiając się na bezpośrednie zagrożenie. Amazonki są chyba najlepszymi łuczniczkami jakie istnieją. Krążą opowieści o Amazonkach, które dzięki umiejętnościom i treningom potrafią wystrzeliwać pociski zaklęte esencją ognia lub lodu.

Używanie łuków wymaga dużej zręczności do oceny odległości, precyzyjnego celowania i sprawnego, szybkiego napinania i wypuszczania strzał. Wolniej strzelające kusze także wymagają zręczności. Ich szybciej lecą bełty, tym większe zadają obrażenia.





Strzały i bełty - postacie korzystające z łuków i kusz muszą zawsze uważać, by w środku starcia nie skończyła im się amunicja. Do łuków stosuje się kołczany strzał, które mogą pomieścić do 250 pocisków. Z kolei kusze potrzebują mniejszych bełtów. W jednym kołczanie może zmieścić się do 150 bełtów. Zarówno bełty, jak i strzały są przedmiotami grupowanymi. Niepełne kołczany tego samego rodzaju można łączyć.

Broń drzewcowa - różnorakie bronie drzewcowe zadają pojedynczym ciosem niewiarygodne obrażenia, chociaż są większe, cięższe i bardziej niewygodne niż najcięższe topory. Broń drzewcowa wymaga zawsze użycia obu rąk, a także sporej siły.

Włócznie i Oszczepy - Włócznie, trójzęby i inne długie, dwuręczne bronie kłujące przeznaczone są do atakowania wroga z pewnego dystansu. Oszczep to krótsza wersja włóczni, wyważona specjalnie do rzucania. Aby rzucić oszczepem musisz najpierw włożyć go ręki swojej postaci. Potem musisz ustawić jeden z Klawiszy Akcji na „Rzut”. Rzucony oszczep zadaje poważne obrażenia, ponadto pozwala zadawać mordercze pchnięcia wymierzone w przeciwników, którzy popełnili błąd i podeszli zbyt blisko. Amazonki pochodzące z wysp na Bliźniaczych Morzach znane są z wielkiej biegłości w posługiwaniu się oszczepami i włóczniami.

Mikstury do Rzucania - od czasów równie odległych jak Wojna Grzechu, magowie-alchemicy badali właściwości żywiołów i łączyli je na różne sposoby. Ostatecznie magowie wynaleźli kilka silnie trujących i lotnych cieczy. Wiele z tych substancji po umieszczeniu ich w szklanych, łatwych do rozbicia butelkach okazało się skuteczną bronią. Takie szklane naczynia można miotać z odległości w grupy przeciwników. Niektóre z tych niestabilnych granatów po rozbiciu wybuchają kulami ognia. Inne wydzielają gęste chmury trujących wyziewów, które szybko zatruwają i osłabiają ogarniętych nimi przeciwników.

Aby przygotować miksturę do rzucania, umieść ją jak normalną broń. Lewa Ikona Działania zmieni się w akcję „Rzucania”. Klikając lewym klawiszem na celu rzucisz w niego przygotowaną miksturą. W miarę zużycia na Obszarze Gry pojawi się ikona mikstury, ostrzegając przed wyczerpaniem zapasu. Po zużyciu wszystkich mikstur Twoja postać automatycznie wybierze przedmiot, który wcześniej miała w ręce. Mikstury do rzucania tego samego rodzaju można grupować do 10 na jednym przedziale ekwipunku.

Zbroje

Każdy wojownik, który w ogniu walki patrzył w oblicze śmierci, wie doskonale jak ważna jest dobra ochrona. Zwykły kawałek skóry może oznaczać różnicę między życiem a śmiercią. Cięższa zbroja sprawia, że przeciwnik będzie miał mniejsze szanse na zadanie skutecznego ciosu.

Opis zbroi zawiera wymagania siły, niezbędnej do jej używania. Jeżeli Twoja postać nie spełnia tych wymagań, to nie będzie mogła założyć danej zbroi. Zbroja, której nie możesz używać, będzie miała na ekranie ekwipunku czerwone tło. Opis zbroi zawiera też inne istotne informacje, takie jak wartość ochrony, szansę na zablokowanie ataku (jeśli jest), obecną i ogólną wytrzymałość, a także właściwości magiczne.

Zbroja może zmniejszyć szybkość biegania. Ciężkie zbroje powodują też szybsze zmęczenie postaci. Do pewnego stopnia można temu przeciwdziałać, podnosząc żywotność postaci.



Lekka zbroja - lekka zbroja jest w większości wykonana z miękkich materiałów, a nie z metalu. Lekkie zbroje, od zwykłych wzmocnionych szat, jak zbroja pikowana, po gotowane w oleju, utwardzone zbroje skórzane, zapewniają ochronę i swobodę ruchu. Ponieważ są lżejsze od innych, takie zbroje mogą nosić postacie z niedużą siłą.

Oto rodzaje lekkich zbroi, od najsłabszych po zapewniające najlepszą ochronę: pikowana, skórzana, ciężka skórzana i ćwiekowana skórzana zbroja.

Zbroja średnia - zbroje wykonane głównie z metalu, ale nie zbudowane z dużych, połączonych płyt, nazywamy średnimi zbrojami. Setki małych, połączonych ze sobą elementów zapewnia dobrą ochronę przed cięciami i pchnięciami broni. Średnie zbroje są znacznie cięższe od lekkich i wymagają większej siły.

Oto rodzaje średnich zbroi, jakie możesz napotkać w swoich wędrówkach, od najsłabszych po zapewniające najlepszą ochronę: pierścieniowa, łuskowa, kolczuga i zbroja karacenowa.

Ciężka zbroja - ciężka zbroja zbudowana jest z wzmocnionych, metalowych płyt zamocowanych na kolczudze. Zakłada się pod nią solidne ubranie. Zbroja taka zapewnia niezrównaną ochronę, ale może szybko wyczerpać nawet najwytrzymalszego wojownika. Różne rodzaje ciężkich zbroi osłaniają ciało w różnym stopniu. Na przykład kirys, bardzo odporny i niemal nie do przebicia, chroni tylko tułów, pozostawiając odsłoniętą szyję, ręce i nogi. Pełna zbroja płytowa z kolei ochrania całe ciało i zapewnia niezrównaną ochronę.

Oto rodzaje ciężkich zbroi, od najsłabszych po zapewniające najlepszą ochronę: napierśnik, lekka płytowa, półpłytowa, płytowa, gotycka płytowa i pełna zbroja płytowa.

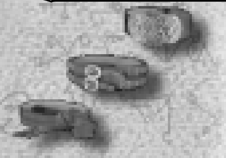
Plotki mówią o jeszcze mocniejszej zbroi, ale większość kowali twierdzi, że nie można stworzyć nic lepszego od pełnej zbroi płytowej.

Hełmy - eksperci uważają głowę za najistotniejszą część ciała. Bez jakiejś ochrony można ją przypadkiem stracić. Hełmy wydatnie zmniejszają takie ryzyko. Od skórzanych czapek po królewskie korony, hełmy stanowią ochronę przed surowymi realiami walki.

Tarcze - tarcze to doskonały sposób na wzmocnienie obrony. Święci Paladyni Zakarum podobno używają ich nawet jako broni. Noszenie tarczy podnosi poziom obrony Twojej postaci. Ponadto niektóre tarcze mogą całkowicie zablokować atak przeciwnika. Tylko Barbarzyńcy mogą używać jednocześnie tarczy i broni dwuręcznej.

Buty - zwykłe buty chronią tylko podeszwy stóp Twojej postaci. Ale gdy Twoja postać założy skórzane buty, dodatkowa osłona stóp i niższych części nóg podwyższy ogólną wartość obrony. Cięższe buty zapewniają jeszcze lepszą ochronę. Niektóre ciężkie buty wymagają do noszenia dużej siły.

Rękawice - podobnie jak buty, rękawice zapewniają ochronę, tyle że rąk, a nie stóp. Rękawice zwiększają ogólną wartość obrony Twojej postaci.



Pasy - pasy odgrywają kluczową rolę w walce o przetrwanie Twojej postaci. Zawierają liczne przedziały do przechowywania mikstur, zwojów Identyfikacji i Portali Miejskich . Im większy pas, tym więcej przedmiotów można w nim umieścić. Nosząc szarfę lub większy pas, powiększasz liczbę przedziałów z czterech do pięciu, sześciu lub siedmiu.

Złoto

Złoto od dawna służy w świecie Sanktuarium za środek płatniczy. Ten cenny metal topi się w małe złote kulki, które później rozpłaszcza się i pieczętuje herbem królestwa, w którym je wykonano. Niezależnie od kształtu, wielkości i pochodzenia, wszystkie monety zawierają taką samą ilość złota.

Aby uzyskać wgląd do swych zasobów, wywołaj ekran ekwipunku. Koło dolnej krawędzi ekranu znajduje się klawisz złota, koło którego wyświetlona jest jego aktualna ilość. Klikając lewym klawiszem na tym klawiszu możesz wybrać ilość, jaką chcesz wyrzucić lub wymienić z inna postacią. Poziom Twojej postaci określa maksymalną ilość złota jaką może ona nosić.

Biżuteria



Zanim złote monety zaakceptowano jako uniwersalny środek płatniczy, bogacze chwalili się swym bogactwem dzięki różnego rodzaju biżuterii. Nadworni magowie ostatecznie odkryli, że te ozdoby można nasycić magicznymi zaklęciami.

Zaklęcia takie są delikatne z natury i zbyt liczne klejnoty umieszczone blisko siebie niwelują wzajemnie swoje efekty. Dlatego jednocześnie można nosić tylko trzy zaklęte klejnoty. Pierścienie i amulety odporne są na zużycie (w przeciwieństwie do broni i zbroi) i niszczenie, dlatego nigdy nie trzeba ich naprawiać.

Kamienie szlachetne



Cenne kamienie posiadają wrodzone zdolności magiczne. Po osadzeniu w przedmiotach kieszeniowych, kamienie te nadają im potężne właściwości magiczne. Kamienie lepszej jakości dają mocniejsze efekty. Istnieje pięć klas jakości kamieni: wyszczerbione, ze skazą, zwykłe, bez skazy i doskonałe. Raz osadzonych kamieni nie można usunąć. Dotknięcie kapliczki kamieni szlachetnych tworzy kamień lub przenosi jeden z posiadanych (wybrany losowo z ekwipunku Twojej postaci) do wyższej klasy jakości. Podobno okryte dziwnymi symbolami czaszki niektórych demonicznych stworzeń działają podobnie do kamieni szlachetnych.

Mikstury



W czasie swoich przygód napotkasz kilka rodzajów magicznie ulepszonych mikstur. Najbardziej powszechne z nich to Mikstury Leczące. Maja czerwoną barwę. Łączą złamane kości i goją spalone lub pokiereszowane ciało.

Mikstury Many przesycone są czystą mocą magiczną i przywracają zużytą energię.

Zarówno Mikstury Leczące, jak i Mana, mają po pięć stopni siły działania. Mikstury Regeneracji przywracają Życie i Mana.

Inna, powszechnie spotykana mikstura, przywraca wytrzymałość. Te niewielkie, białe fiolki natychmiast przywracają zdolność biegania. Istnieją także odtrutki do usuwania przeróżnych dolegliwości, które mogą dotknąć poszukiwacza przygód. Są też mikstury rozmrażające, które usuwają efekty lodowej magii.

Nie należy mylić korzystnych dla postaci mikstur z trującymi, lotnymi miksturami do rzucania. Te, podobne do granatów płyny, nie służą do konsumpcji. Alchemicy dla bezpieczeństwa znakują swe mikstury. Dokładniejsze informacje na temat mikstur do rzucania znajdują się w opisach broni.

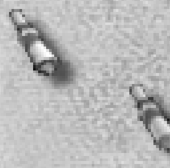
Przy pomocy wskaźnika możesz odczytać właściwości i moc mikstur. Aby spożyć miksturę, kliknij na niej prawym klawiszem, na ekranie plecaka lub na pasie. Możesz także wcisnąć klawisze **1-4**. Twoja postać wypije wtedy miksturę z odpowiedniego przedziału pasa. Aby otrzymać dokładniejsze informacje, patrz opis pasów.

Zwoje

Istnieją tylko dwa rodzaje zwojów - Zwoje Portalu Miejskiego i Zwoje Identyfikacji. Oba rodzaje są wysoce użyteczne w czasie podróży Twej postaci. Jeżeli nie wystarczają Ci znalezione zwoje, zawsze możesz kupić kilka od handlarza.

Zwój Portalu Miejskiego, po przeczytaniu, otwiera koło Twojej postaci magiczny owal, który działa jak wrota. Wrota te prowadzą do bezpiecznego obozowiska, osady lub miasta. Portal Miejski działa, dopóki Twoja postać nie przekroczy go ponownie i powróci do miejsca, w którym pierwotnie został rzucony. Otworzenie nowego Portalu zamyka portal, utworzony wcześniej przez tę samą postać.

Zwoje Identyfikacji stosuje się na nierozpoznanych przedmiotach magicznych. Pomoże Ci to zdecydować, czy wyposażyć w nie Twoją postać, czy też je sprzedać. Aby rzucić zaklęcie kliknij prawym klawiszem myszy na Zwoju Identyfikacji. Wskaźnik myszy zmieni się w znak zapytania. Przesuń kursor na niezidentyfikowany przedmiot i kliknij lewym klawiszem. Magiczne właściwości przedmiotu pojawiają się w jego opisie.

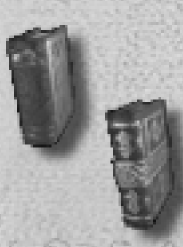


Woluminy

Woluminy przeznaczone są do przechowywania plików takich samych czarów. Każdy wolumin może pomieścić do 20 zwojów tego samego rodzaju. Handlarze sprzedający zwoje zazwyczaj sprzedają też woluminy. Aby rzucić zaklęcie przechowywane na zwoju, kliknij prawym klawiszem myszy na woluminie. Opróżniony wolumin pozostanie w Twoim ekwipunku, dopóki nie wypełnisz go nowymi zwojami, lub go nie sprzedasz, wymienisz albo wyrzucisz. Aby dodać zwój do Woluminu znajdującego się w Twoim ekwipunku, upuść go na ikonie Woluminu. Zrzucając jeden Wolumin na drugi łączysz je.

Kapliczki i studnie

Wiele krain Sanktuarium kryje cuda wszelkiego rodzaju. Jednymi z najbardziej tajemniczych są rozrzucone po całej krainie kapliczki i studnie. Te kapliczki i studnie zawsze dają korzyści, ale powinieneś używać ich w odpowiednim momencie. Podświetl kapliczkę, aby wyświetlić jej nazwę. Aby przywołać magiczny efekt kapliczki lub studni, kliknij na niej lewym klawiszem. Efekt działania kapliczki mija po pewnym czasie. Twoja postać może być pod działaniem tylko jednej kapliczki. Jeśli skorzystasz z drugiej, wówczas jej efekty zastąpią poprzednie. Z większości studni, a także niektórych kapliczek, będziesz mógł skorzystać ponownie, po krótkiej przerwie na odzyskanie mocy.



Koniec długiej drogi

„Jakiż to ogień co w mym sercu płonie i krew we mnie burzy,
Bym sprostał grozie czekającej na końcu tej tragicznej podróży?

Szedłem drogą co do Piekła wiedzie. Losowi wyzwanie rzuciłem.
Walczyłem i cierpiałem aż w końcu do ostatniej bramy przybyłem.
Teraz ponure zadanie mnie czeka, czyn jeszcze niedokonany;
Stanę naprzeciw Trójcy aż pojedynek ten zostanie wygrany.

Jakiż strach lub cierpienie uciszy buntu ostatnie tchnienie,
Gdy stoję naprzeciw Cienia pod wiecznie płonącym niebem?”

C. Vincent Metzen

-Ex Libris Horadrim-

Polowanie na Trójcę

„Zawarte tutaj stronice zawierają zapiski świadków wygnania Mrocznej Trójcy:

Mefista – Pana Nienawiści, Baala – Pana Zniszczenia i Diablo – Pana Grozy. Zwróć uwagę na fakt, że choć notatki te zapisano w różnych stuleciach i znaleziono w różnych, odległych krainach, to każda z nich pozwala ujrzeć niewielki fragment ciemnego królestwa Mrocznej Trójcy.

Stronice te nie są przeznaczone dla niewtajemniczonych... ”

Strażnicy Nienawiści

List do Arcybiskupa Lazarusa napisany przez Khalima, Que-Hegana, Najwyższego Patriarchę Kościoła Zakarum

Wierny Lazarusie,

Piszę do Ciebie, by dać wyraz moim rosnącym obawom dotyczącym niedawnych przejawów nieposłuszeństwa, tak Twojego jak i pozostałych arcybiskupów. Przez kilka ostatnich miesięcy, obserwowałem jak w wasze dusze wkrada się cień, którego istoty nie potrafię wyjaśnić. Ty i Twoi bracia jesteście Pierwszymi spośród Wybrańców Światła. Gdyby nasi słudzy oraz wierni zaczęli podejrzewać rozłam władzy pomiędzy nami, to obawiam się, że stracilibyśmy znaczną część wpływów, jakie uzyskaliśmy w tej starożytnej, targanej konfliktami krainie.

Dawno temu obarczono nas obowiązkiem czuwania nad Kurastem i jego ludem. Jak dobrze wiesz, naszą powinnością jest rozszerzenie chwały Światłości na wszystkie krańce świata, nawet wbrew woli ich mieszkańców. Ale naszym najważniejszym zadaniem jest to, nałożone na nasz Kościół przez Horadrimów. Musimy utrzymywać ochronne zaklęcia, które więżą naszych mrocznych gości w łańcuchach pod Miastem Świątyni. Ponieważ nałożono na Ciebie misję strzeżenia Kamienia Duszy Mefista, muszę zastanawiać się, czy to straszne zadanie nie wpływa w jakiś szkodliwy sposób na Twą szlachetną duszę.

Nie wiem, jakie motywy kierowały Twoim niedawnym buntem, ale życzę sobie natychmiast ujrzeć Ciebie i Twych Arcybiskupów na zgromadzeniu. Jeśli nie wystarcza Ci mocy serca, by wykonywać obowiązki z godnością prawdziwego Sługi Światłości, to znajdę kogoś, kto Cię zastąpi. Od spętania Pana Nienawiści zależy przyszłość i bezpieczeństwo Kościoła Zakarum. Nie chcę, by zazdrość i małostkowość Jego sług zagrażała Kościołowi. Oczekuję Twego przybycia.

Sankekur

Que-Hegan

Lut Gholein: Spętanie Zniszczenia

Wyjątki z dziennika maga Vizjerei, Nor Titaja;
akolity bractwa Horadrim

Pięćdziesiątego ósmego dnia naszej wyprawy, dogoniliśmy Baala w pobliżu starożytnego portowego miasta Lut Ghoilen. Idąc od kilku miesięcy z krain Kedżystanu śledziliśmy wielkiego Pana Zniszczenia. Nasz przywódca, Tal Rasha, wierzył, że Baal skierował się na północ, w stronę śnieżnych ziem Scosglen, ale z jakiegoś powodu demon porzucił tę trasę i schronił się w tym mieście wśród piasków.

Nie chcąc, aby w czasie starcia ucierpieli niewinni, Tal Rasha nakazał nam zaczekać z atakiem do chwili, gdy Baal wyjdzie za mury miasta. Czekaliśmy i obserwowaliśmy przez trzy dni, nim zdradliwa istota wyszła z Lut Gholein. Baal znowu uciekał, kierując się na północ, tak jak przewidział Tal Rasha. Dopadliśmy go zanim zdążył zagłębić się dalej niż na kilka mil w głąb pustyni. Walczyliśmy z wielkim Panem Zniszczenia najpotężniejszymi zaklęciami, jakie zdolni byliśmy przywołać i zmusiliśmy go do odwrotu.

Rozwścieczony demon wyzwolił pełną furię swoich mocy. Ziemia wybuchła pod naszymi stopami pochłaniając wielu braci. Ogień zapłonął na rozłupanych skałach, spalając kolejnych. Szalały wokół nas wszelkie siły zniszczenia, ale zbyt długo podróżowaliśmy, by mogło to nas powstrzymać. Zmęczony Baal zebrał wszystkie siły i zaatakował Tal Rashę; na szczęście nie zranił go poważnie. Niestety uświęcony Kamień Duszy, który dał nam archanioł Tyrael, rozpadł się na drobne kawałki. Zataczając się z przerażenia, zdwoiliśmy wysiłki i udało nam się na chwilę obezwładnić rozwścieczonego demona.

Tal Rasha wiedział, że rozbity Kamień Duszy nie zdoła wchłonąć potężnej siły Baala. Szybko obmyślił ryzykowny plan uwięzienia demona na wieki. Z płonącym w oczach żarem spokojnie podszedł do wijącego się cielska i rozciął jego gardło. Gdy duch Baala opuścił umierające ciało, Tal Rasha wbił największy okruch Kamienia Duszy w otwartą ranę. Duch Baala został wchłonięty w przepastne głębie złocistego okruchu. Tam został uwięziony, podzielając los Mefista. Okruch pulsował i jęczał, jakby niezdolny do utrzymania swej strasznej zawartości. Tal Rasha wierzył, pomimo naszych wątpliwości, że okruch utrzyma Baala do czasu, aż ukończymy nasze zadanie.

W tym momencie pojawił się Archanioł Tyrael i przeniknął Tal Rashę wzrokiem. Migotliwa sylwetka anioła była piękna nie do opisania. Dokładnie pamiętam to, co wyszeptał do Tal Rashy: „Twa ofiara nie zostanie zapomniana, szlachetny magu”. Dzierżąc w dłoni złoty okruch Tyrael zaprowadził nas do labiryntu jaskiń, zagrzebanych pod palącymi piaskami pustyni. Znaleźliśmy tam siedem starożytnych grobowców, wybudowanych przez jakiś dawno zapomniany lud. Nasza ponura procesja zatrzymała się przed olbrzymią kryptą i Tyrael polecił nam zbudować kamień uwięzienia na środku komnaty. Właśnie wtedy zrozumiałem, co Tal Rasha zamierzał uczynić...

Na kamieniu uwięzienia wyryliśmy potężne runy, a przy użyciu naszej magii wykonaliśmy niezniszczalne łańcuchy, zwisające ze ścian komnaty. Gdy zakończyliśmy przygotowania, Tal Rasha rozkazał nam przypiąć go do kamienia. Ku naszemu przerażeniu Tyrael uniósł przed nim świecący okruch. Zanim ktoś z nas zdążył zareagować, Archanioł wbił okruch w nagą pierś Tal Rashy. Złote płomienie wybuchły w oczach maga, gdy Pan Zniszczenia wpływał w jego wijące się w agonii ciało. Patrzyliśmy ze strachem i w końcu odkryliśmy to, co już wcześniej zagnieździło się w naszych umysłach. Tal Rasha złożył najwyższą ofiarę: pozostanie na zawsze w łańcuchach, przeklęty, zmagając się ze złym duchem Baala do końca czasu.

Pełni żalu ruszyliśmy z powrotem, w stronę blasku słońca. Patrzyliśmy jak Tyrael na zawsze zamyka gigantyczne drzwi do grobowca. Ostatnim dźwiękiem, jaki opuścił zimny grobowiec, był udręczony krzyk nie z tego świata. Modliłem się, by ofiara Tal Rashy nie poszła na marne. Modliłem się, by pochowane pod piaskami zło pozostało skrępowane do chwili, gdy ludzie zapomną o ciemności, która kroczyła po ich świecie.


METZEN

Przebudzenie oraz Wędrowiec

Wyjątki z manuskryptów Deckarda Caina, Ostatniego spośród Horadrimów

Niestety byłem jedynym człowiekiem w Tristram, który wiedział o Kamieniu Duszy, zakopanym pod starożytnym Klasztorem. Jako ostatni spadkobierca Horadrimów wiedziałem co było zamknięte w tym karmazynowym kamieniu. Może gdybym im o tym powiedział, nasza mała wioska ocalałaby. Może ten straszny ciąg wydarzeń nigdy nie miałby miejsca.

Po prawdzie wydaje mi się, że to Arcybiskub Lazarus pierwszy padł ofiarą gorejącej mocy Kamienia Duszy. Został wysłany z Kurast jako ambasador Kościoła Zakarum. Nikt nie podejrzewał, że ten spowity w Światło mąż gotów jest na taką zdradę. Najwidoczniej to on odkrył karmazynowy kamień w labiryntach pod Klasztorem... a następnie rozbił go.

Niezależnie od tego czy powodowało nim szaleństwo czy jakaś tajemnicza siła, Lazarus wyzwolił niewyobrażalną grozę. Diablo, Pan Grozy, który został uwięziony w Kamieniu Duszy przez moich przodków, ponownie objawił się na świecie. W jakiś sposób Diablo użył swych piekielnych mocy, by przemienić ten wilgotny labirynt w bramę prowadzącą wprost w otwartą paszczę Piekła. Zamieszkali tam jego morderczy słudzy i czekali na każdego kto był na tyle głupi, by zanurzyć się w ciemne zakamarki labiryntu. Nasz szlachetny władca, Król Leoric, ugiął się przed Diablo i pogrążył w czeluści strachu i szaleństwa. Kiedy nasz oszalały król trzymał kraj w żelaznym uścisku, jego jedyny syn, Książę Albrecht, został porwany przez Lazarusa i zaciągnięty do zrujnowanego Klasztoru. Obserwowaliśmy jak mroczne kształty spod ziemi zaczynają pojawiać się w naszej wiosce, grożąc każdemu kto zdecydował się w niej pozostać. Były to ciężkie czasy dla nas wszystkich...

Za dnia uprawialiśmy jak zawsze pola, bezskutecznie próbując zignorować wzmagające się uczucie grozy, emanujące ze zrujnowanego Klasztoru. Nocą kuliliśmy się ze strachu i modliliśmy się o nadejście świtu. Wydawało się, że minęła wieczność, kiedy w końcu nadeszło nasze wybawienie.

Awanturnicy i bohaterowie z całego znanego świata tłumnie ciągnęli do Tristram, chcąc zbadać pogłoski o pojawieniu się tu potężniejących sił zła. Niektórzy przybyli w poszukiwaniu sławy i bogactwa, inni chcieli sprawdzić się w walce z tajemniczymi bestiami śpiącymi pod powierzchnią ziemi. Przyszli nawet Czarodzieje z prastarego klanu magów Vizjerei, aby dowiedzieć się więcej na temat przebudzonego zła. Choć wielu awanturników niemal do cna ogołociło naszą wioskę, na ich barkach spoczywała cała nasza nadzieja na ocalenie.

Pomiędzy nimi był jeden wojownik – spokojny, zamyślony człowiek, który wyróżniał się od reszty. Nikt z nas nigdy nie słyszał jego imienia, ani nie zamienił z nim więcej niż kilka słów. A jednak promieniował od niego spokój i skupienie, które poruszało nawet najbardziej hardych spośród tych niby-bohaterów. To właśnie ten tajemniczy wojownik samotnie pokona Pana Grozy.

Gdy zamykam oczy, słyszę przedśmiertny, udręczony krzyk Diablo. Dźwięk ten wydobył się z głębin ziemi i roztrzaskał okno walącego się Klasztoru. Może to tylko moja wyobraźnia, ale wyraźnie pamiętam krzyki małego dziecka wśród ryków cierpienia. Echa tych wrzasków ciągle torturują mnie w rzadkich godzinach, gdy uda mi się zasnąć.

W mej pamięci ciągle tkwi obraz wojownika opuszczającego progi Klasztoru i wkraczającego w światło Słońca. Wyglądał jakby przeszedł przez Piekło. Kto wie?... Może tak było. Pokrywała go krew, jego własna i nieprzyjaciół, ale moje spojrzenie przyciągnęła dziwna rana na jego czole. Wyglądała jakby wbił sobie coś ponad oczami, ale rana wydawała się już zagojona. Nie miałem okazji go o to zapytać.

Wystarczy powiedzieć, że wierzyliśmy, iż nasza wioska została uratowana. Obsypaliśmy nagrodami naszego bezimiennego bohatera. Pomimo naszych pochwał i podziękowań, popadał w coraz głębszą depresję. Mogłem sobie tylko wyobrażać okropieństwa, które widział w podziemnych ciemnościach. Mogłem się tylko domyślać, jak bardzo zmieniły jego umysł i serce.

Został z nami na jakiś czas. Nie miał rodziny, nie miał też dokąd się udać, wydawało się sensownym pomysłem, by został w Tristram. Chociaż serdecznie traktował ludzi, to zazwyczaj trzymał się na uboczu i rzadko wychodził z domu, który otrzymał od nas w darze. Ogden zaproponował, abyśmy urządzili uroczystość w nadziei, że silne trunki i miłe towarzystwo wytrącą go z ponurego nastroju. Pomyliliśmy się. W czasie uroczystości wyszedł po cichu, a my wciąż nic nie rozumieliśmy. Później, ale jeszcze tego samego wieczora odwiedziłem go w domu. Nic nie mogło przygotować mnie na to, co tam ujrzałem.

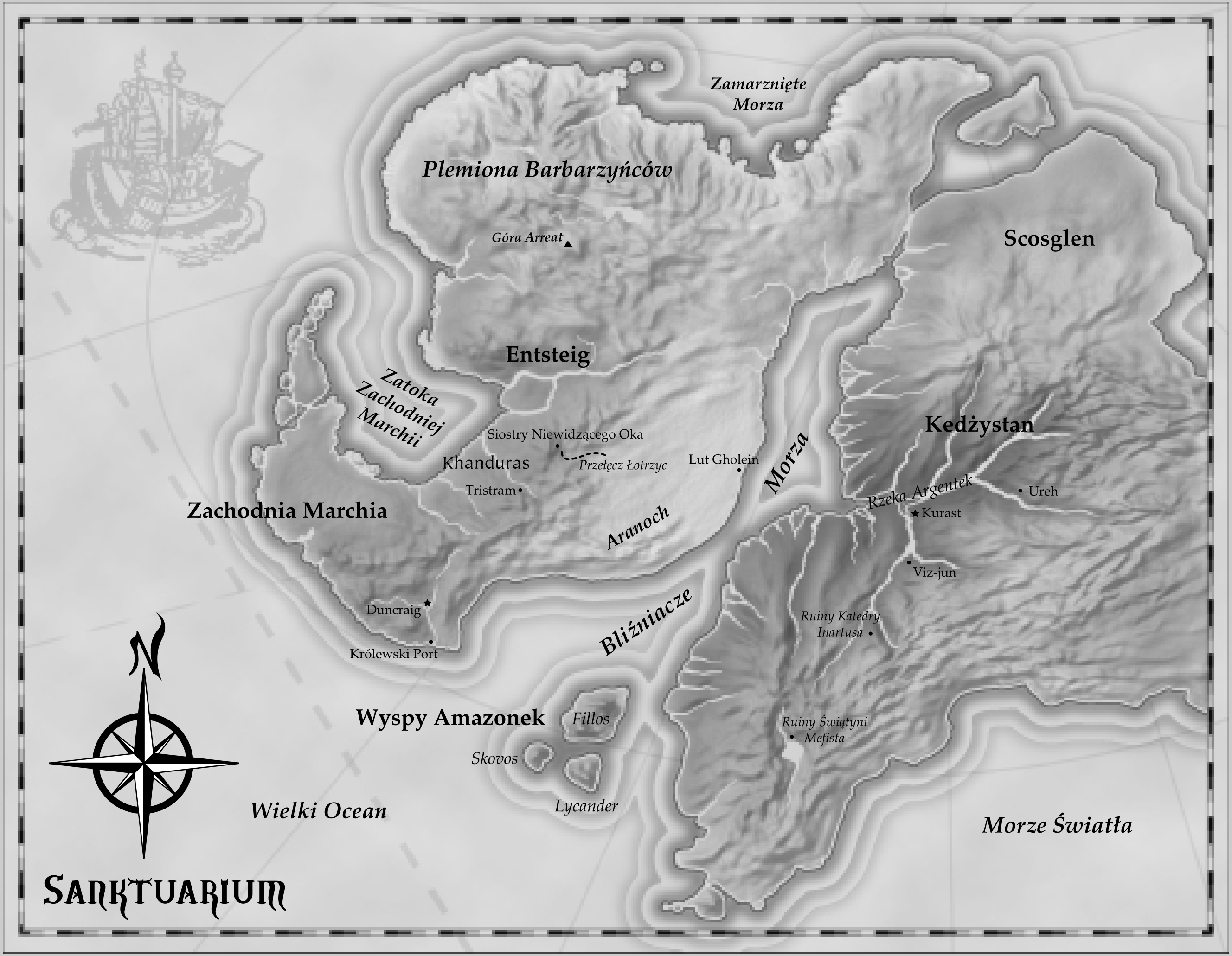
Bezimienny siedział przy wejściu, mamrocząc coś do siebie w różnych językach, z których wiele zapomniano przed setkami lat. Założył ciemny płaszcz podróżny z zasłaniającym twarz kapturem. Kiedy obrócił się w moją stronę, płomienie kominka odbiły się na jego umęczonej sylwetce, oświetlając zniekształcony obraz człowieka który przestał być sobą. Rana na jego czole otworzyła się... i wydawało mi się że zobaczyłem... Nie, to na pewno była tylko gra świateł naigrywających się z nadpobudliwej wyobraźni starego człowieka.

Spytałem go czy dobrze się czuje, ale dalej mamrotał do siebie. Byłem bardzo zdenerwowany z powodu tej całej sytuacji i miałem właśnie iść po pomoc, gdy nagle zwrócił na mnie uwagę i rzekł lodowatym głosem, który wypełnił mnie paraliżującym strachem. „Nadszedł czas, bym opuścił to miejsce. Na Wschodzie czekają moi bracia. Wkrótce pękną więżące ich łańcuchy”. Nie miałem wtedy pojęcia o czym on mówił. Cały czas wydawało nam się, że nie miał rodziny. Ale widząc, że w końcu wróciły mu zmysły, postanowiłem odejść i pozwolić mu odpocząć. Prawdę mówiąc, byłem wtedy dość przestraszony i chciałem uciec przed jego palącym spojrzeniem. Wtedy widziałem go po raz ostatni.

Nasz bezimienny bohater opuścił Tristram następnego ranka. Skrycie ruszył w stronę wschodniej przełęczy, zabierając ze sobą tylko trochę zapasów i swój mocny miecz. Mogę tylko zgadywać, w poszukiwaniu czego wyruszył. Krótko po jego odejściu nasze koszmary urzeczywistniły się. Demoniczni słudzy Piekła powrócili do Tristram.

Gdy piszę te słowa, jestem już ostatnim, który został przy życiu. Przez wiele nocy udawało mi się unikać złych bestii, ale wiem, że mój czas dobiega końca. Nigdy nie dowiem się, dlaczego bestie powróciły, zabijając tak wielu niewinnych. Pewien jestem tylko tego, że ich powrót jest w jakiś sposób powiązany z odejściem bezimiennego... Zapisałem to wszystko w nadziei, że ktoś znajdzie te słowa i spróbuje naprawić to, co się tutaj objawiło. Spodziewam się, że moje życie wkrótce się zakończy, ale być może zapiski te pomogą innym wioskom uniknąć naszego losu. I innym krainom. Zostanę tu aż nadejdzie pomoc, albo te stwory w końcu przyjdą po mnie. Niebiosa pomóżcie mi. Nawet po tym, co się tu wydarzyło nie mogę opuścić tego ponurego miejsca.

Szukajcie bezimiennego Wędrowca. Dowiedzcie się, czego szuka. Obawiam się, że Tristram może być zaledwie pierwszą wioską pochłoniętą przez zło, z którym on chce walczyć.


Sanktuarium
N
Plemiona Barbarzyńców
Zamarznięte Morza
Góra Arreat
Scosglen
Entsteig
Zatoka Zachodniej Marchii
Siostry Niewidzącego Oka
Khanduras
Przełęcz Łotrzyc
Lut Gholein
Kedżystan
Morza
Tristram
Rzeka Argentek
Ureh
Zachodnia Marchia
Aranoch
Kurast
Viz-jun
Duncraig
Bliźniacze
Ruiny Katedry Inartusa
Królewski Port
Wyspy Amazonek
Fillos
Skovos
Ruiny Świątyni Mefista
Lycander
Wielki Ocean
Morze Światła

Świat Sanktuarium

Nadejście Trzech oznaczało w historii Sanktuarium nastanie czasu zła, nieporównywalnego z żadnym innym. Kataklizm, który nastąpił po ich przybyciu i szerzone przez piekielne sługi Trójcy zniszczenie, spowodowały wielkie zmiany w całym świecie. Piekielne stwory straszliwie zniszczyły krainy Sanktuarium. Wielu z tych, których nie pochłonęło pojawienie się ciemności, zmieniło się i wypaczyło pod wpływem chaotycznych sił. Wielu naturalnych mieszkańców świata stało się nikczemnymi i zdeprawowanymi cieniami swych oryginalnych postaci. Świat, który niegdyś pozwalał na nieskrępowany rozwój ludzkości, zamienił się w miejsce, gdzie tylko najsilniejsi mogą przetrwać. Przybycie Mrocznej Trójcy do świata śmiertelników najbardziej zbrukało Zachodnie Królestwa, pustynne regiony Aranoch i dżungle Kedżystanu.

Złe i nienaturalne siły wpływają w jakimś stopniu na większość, jeśli nie na wszystkie stworzenia Sanktuarium. Wielu ludzi spotykało zwierzęta poza ich naturalnym środowiskiem, towarzyszące sługom gniewu Piekła. Gdy ktoś zbliża się do legowisk demonicznej arystokracji, takie widoki stają coraz częstsze. Zgromadzenia wielkich demonów zbierają bestie wokół ich siedzib, by chroniły swych panów. Te potężne potwory władają śmiercionośnymi umiejętnościami i czasami pojawiają się w nieoczekiwanych miejscach. Niech strzegą się wszyscy poszukiwacze przygód!



Zachodnie Królestwa

Oskrzydlone z północy przez ziemie plemion Barbarzyńców, a od wschodu przez rozległe pustynie, znajdują się górzyste, zielone lasy Zachodnich Królestw. Istniejące tam niewielkie, niezawisłe królestwa rozwinęły unikalne zasady protokołu i etykiety, przez co wielu ludzi uważa je za najbardziej cywilizowane kraje świata. Tak pochopne opinie stoją w jawnej sprzeczności z młodym wiekiem tych państw. Dawniej Zachodnie Królestwa były celem podróży licznych kupców i spokojnych podróżników, ale ostatnie walki spowodowały, że stały się celem licznych najemników i innych, bardziej obskurnych gości.

Zachodnie królestwa powszechnie znane są z obfitych lasów, przyjemnych deszczy i łagodnego klimatu. Lasy Zachodu nie mają sobie podobnych w całym Sanktuarium, rosną w nich zarówno masywne sosny i świerki, jak i giętkie cisy i jesiony. Drewno z tych gęstych, szlachetnych lasów wykorzystuje się do budowy domów, narzędzi rolniczych i broni. Zamieszkujące w prowincji Entsteig Siostry Niewidzącego Oka słyną z wyśmienitych łuków, wyrabianych z drzew rosnących w tych pięknych lasach.

Ale gdy cień ogarnął całe Sanktuarium, zmieniły się też Zachodnie Królestwa. Znane wszystkim zwierzęta leśne zamieniły się w wypaczone, agresywne odmiany swych naturalnych wcieleń. Leśnicy spotkali kilka takich kreatur i dostarczyli na ich temat raporty. Dzięki temu podróżnicy i bohaterowie mogą przygotować się na spotkanie tych ohydnych bestii:



Krwawe jastrzębie

Te skrzydlate potwory wykluły się z gniazd w głębi puszczy. Atakują podróżnych z szybkiego lotu nurkowego. Uciekają zaraz po ataku. Stado tych potworów trudno jest pokonać. Trzeba szybko uporać się z ich gniazdem. W prowincji Entsteig zauważono zarówno Plugawe Kruki, jak i Czarne Krogulce.



Kolczaste Biesy

Obronne kolce pokrywają plecy tych niebezpiecznych potworów. Wszystkie gatunki Kolczastych Biesów potrafią bez ostrzeżenia wystrzelić swoje kolce, a bardziej rozwinięte gatunki strzelają szybciej i zazwyczaj salwami. Co najmniej dwa gatunki, Kolczasty Szczur i Kolczasta Bestia wystrzeliwują swoje kolce nie czekając na prowokację. Podróżujące do Przełęczy Łotrzyc karawany wspominały o kilkukrotnych atakach takich potworów.

Wendigo



Te wielkie, ale zwinne istoty najczęściej spotyka się na pustkowiach, ale widziano je także w jaskiniach i podziemiach Zachodnich Królestw. Monstrualne Bestie i Yeti (gatunki Wendigo) wcześniej spokojnie żyły w pobliżu ludzi, unikając jakichkolwiek kontaktów. Uległy jednak zgubnemu wpływowi chaosu, który obudził w nich najniższe instynkty. Atakują potężnymi, wymiatającymi ciosami masywnych pazurów. Gdy się je sprowokuje, walczą aż do śmierci przeciwnika lub do chwili gdy same padną trupem. Niewielu ludzi żyło dość długo, by móc opowiedzieć o rozwścieczonym Wendigo, ale ci którym się to udało, mówią, że nie ma nic straszniejszego od widoku tych monstrów szykujących się do ataku.

Upadli



Te demoniczne chochliki rozpleniły się ostatnio w lasach Zachodnich Królestw. Są małe, ale zajadłe w walce. Wielu ludzi obawia się, że gdyby zebrały się w duże grupy, łatwo mogłyby złupić mniejsze miasta tego regionu. Na szczęście tchórzostwo jest najwyraźniej główną cechą tego gatunku. Po zabiciu jednego z nich, reszta szybko ucieka. Chociaż Upadli łączą się w grupy, to jak na razie spotykano tylko niewielkie ich obozowiska, bez wyraźnej organizacji. Pojawiły się plotki o Szamanach Upadłych, mających władać mocą wskrzeszania swych braci z martwych, lecz nie zostały jeszcze potwierdzone. W pobliżu ludzkich osad spotykano także Podrzynaczy i Mrocznych, większych braci Upadłych. Może to wskazywać, że władza Trójcy jest w istocie silniejsza niż sądzono.

Upadłe Łotrzyce



Zepsucie panujące wewnątrz zakonu jest chyba największą przypadłością żyjących Łotrzyc. Widok własnych sióstr maszerujących w szeregach wroga jest wielce przygnębiający. Upadłe Siostry rzadko spotyka się same, wolą atakować w grupach. Wiele Upadłych Łotrzyc zapomniało swych umiejętności we władaniu łukiem, albo tak mocno kieruje nimi szał Piekła, że rzucają się na oślep do walki z jakąkolwiek bronią w ręce.

Kozioludzie



Te okrutne bestie spotykano w wielu regionach Sanktuarium, także w Zachodnich Królestwach. Są skrzyżowaniem człowieka z kozłem i ukazują najohydniejszą postać woli Piekła. Kiedyś zamieszkiwały tylko najciemniejsze labirynty, ale obecnie wędrują przez pustkowia, coraz bliżej ludzkich siedzib. Chodzą wyprostowane jak ludzie, maja głowy rogatych kozłów, a ich nogi zakończone są rozdwojonymi kopytami. Są biegli w sztuce wojennej, sprytni i współpracują w ramach klanów, wykonując polecenia swych demonicznych dowódców. Maja niewiarygodną siłę, a niektóre potężne klany Kozioludzi podobno strzegą legowisk najbardziej sławnych demonów Piekła.



Wielkie Pustynie Aranoch

Rozciągające się na zachodniej granicy Zachodnich Królestw góry Tarnoe stanowią naturalną barierę oddzielającą te prowincje. Góry są niedostępne w większości rejonów i pokrywają je rozległe, bujne lasy. Stanowią silny kontrast dla ponurych równin, które rozciągają się na wschodzie: płaskich, okrutnych piaszczystych pustyń Aranoch.

Pustynie Aranoch, na których panuje bardzo surowy klimat, pochłaniają co roku wiele istnień. Jedynie najsilniejsi i najlepiej przygotowani nomadowie potrafią przeżyć w panującym tam skwarze dłużej niż kilka godzin. Na olbrzymiej pustej przestrzeni sporadycznie pojawiają się specjalnie przystosowane do tego klimatu rośliny i drzewa. Na piaszczystych wydmach Aranoch woda jest rzadkością, susza panuje od lat. Klimat zmienia się od palącego skwaru w letnie dni, do suchych, lodowatych wiatrów w zimowe noce.

Lut Gholein, miasto-klejnot, znajdujące się na wschodniej krawędzi Bliźniaczych Mórz, prosperuje w bezlitosnym środowisku Aranoch. Dzieje się tak głównie za sprawa położenia miasta na wybrzeżu i silnych więzów handlowych z zamorskimi królestwami ze wschodu i zachodu. Choć kilka band nomadów znalazło sposób na przetrwanie na tej nieprzyjaznej pustyni, to większość ludzi trzyma się z daleka od jej piasków.

Niebezpieczna natura niepowtarzalnego i śmiertelnego środowiska Aranoch, nie ma sobie równych. Zaledwie kilka gatunków istot potrafi przetrwać w tak nieprzyjaznym środowisku, ale niektórym zwierzętom się udało. Teraz, zmienione przez chaos wywołany pojawieniem się Mrocznej Trójcy, są przerażająco potężne:



Piaseczniki

Piaseczniki, nazywane tak ze względu na miejsca, w których zakładają gniazda, są właściwie owadami, a nie robakami. Stanowiły kiedyś podstawę diety ludów zamieszkujących te pustynne rejony. Z zebranych jaj robiono bardzo odżywczą pastę. Była ona uzupełnieniem suchej żywności, nadający posiłkowi walory smakowe i odżywcze. Teraz jednak jaja, larwy i ciało dorosłych osobników nabrały trujących właściwości. Dorosłe osobniki nawet plują trującą substancją, która jest jeszcze w dodatku żrąca. Trudno przebić chitynowy pancerz, ale kiedy to się już uda, łatwo będzie zgładzić owada.

Piaseczniki potrafią wkopać się w ziemię i czekać na potencjalny posiłek. Tej samej zdolności używają, by szybko uciec przed zagrożeniem i zregenerować rany przed atakiem w innym miejscu.

Skoczki

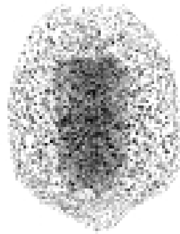


Te irytujące stworzenia licznie zamieszkują pustynne okolice. Choć wiadomo o istnieniu innych gatunków zwierząt, to jednak najczęściej spotykane są Skoczki. Ich nazwa wzięła się od niesamowitej zdolności do skoku. Z tej samej przyczyny te niebywale zwinne stworzenia są trudnym celem. Skoczki to zwierzęta łatwo przystosowujące się do środowiska, a pustynia wymusza dopasowywanie do zmiennych warunków. Mają bardzo powolny metabolizm, aby zminimalizować zużycie wody. Surowe środowisko Aranoch nie zostawia jednak miejsca na pomyłki i Skoczki nigdy nie przepuszczą okazji, by się napić czy pożywić. Kiedy zauważą potencjalny posiłek, szybko opuszczą miejsce odpoczynku i wspólnie, z wielkim uporem będą ścigać ofiarę.

Sępie demony



Sępie demony szukają stworzeń, które mogłyby zabić i pożreć. Są uważane za zmutowane potomstwo ptaków, które zamieszkiwały niegdyś te pustynie. Olbrzymie sępy w przeszłości były w większości padlinożercami, żywiącymi się jedynie martwymi i umierającymi. Teraz, kiedy zostały zmienione, zataczają nad pustynią kręgi w poszukiwaniu żywej zwierzyny. Ostre szpony i dzioby mogą spowodować głębokie rany, a stado tych demonów szybko obali ofiarę. Choć w powietrzu są bezpieczne to jednak muszą wylądować, by zaatakować ofiarę, a na ziemi są łatwym celem.



Roje

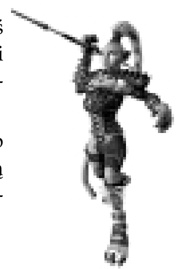
Wysokie temperatury panujące na Aranoch wpędzają wiele istot w szaleństwo. Dotyczy to nawet owadów. Pod wpływem demonów, duże ilości insektów często tworzą skupione roje. Żądlą, kąsają i wysysają krew z żyjących istot, które znajdą się na ich drodze. Robactwo w roju stanowi bardzo trudny cel, odporny na większość ataków. Są bardzo szybkie i niełatwo je doścignąć. Ich ataki często pochłaniają Wytrzymałość sprawiając, że ucieczka staje się bardzo trudna.

Demoniczny skarabeusz



Zmutowany chrząszcz, który zamieszkiwał niegdyś ten region. Jedynie piekło mogło stworzyć coś tak obrzydliwego. Demoniczne skarabeusze to duże, szybkie owady, które błyskawicznie ścigają i otaczają swe ofiary. Kiedy ktoś je uderzy, wytwarzają wyładowanie elektryczne, które może się okazać fatalne w skutkach dla atakujących. Niebezpiecznie jest walczyć z tymi potworami bez broni dystansowej albo dobrej odporności na błyskawice.

Szablokoty



Szablokoty to rasa inteligentnych, dwunożnych istot, posiadających wiele kocich cech. Kiedyś można je było spotkać jedynie w dżunglach Kedżystanu, gdzie handlowały z mieszkańcami tamtejszych miast. Choć zawsze uważano je za niegodne zaufania, to nigdy wcześniej nie okazywały ludziom wrogości. Teraz jednak bandy Szablokotów przemierzają pustynie Aranoch.

Niektórzy z oświeconych mężów uważają, że istoty te zostały przywołane lub w inny sposób sprowadzone na Aranoch za sprawą Piekła. Walczą mieczami, oszczepami i biczami, miotają także trucizny. Są bardzo szybkie i uwielbiają polować. Rzadko zdarza im się uciekać i zwykle atakują w dużych, dobrze zorganizowanych grupach.



Kedżystan oraz Kurast



Na wschodnich wybrzeżach Bliźniaczych Mórz leżą zielone dżungle Kedżystanu. Wiele tysięcy lat temu myśliwi i zbieracze zostali zwabieni do bujnych, płodnych, deszczowych lasów Kedżystanu i zamieszkującej go zwierzyny. Ale było jeszcze coś: Kedżystan był wprost najeżony węzłami magicznej energii. W końcu ci, którzy posiadali wrodzone zdolności magiczne, wyczuli i rozpoznali te siły. Zaczęli się zbierać w grupy i osiadać w tych unikatowych miejscach. Wtedy właśnie założone zostały trzy klany magów Vizjerei, Ennad i Ammuit. Niestety historia Kedżystanu nie była spokojna i kiedy wybuchła Wojna Klanów, zostały one niemal zniszczone.

Kedżystan zajmuje prawie jedną trzecią wschodniej półkuli Sanktuarium. Przy średnich opadach wynoszących ponad tysiąc centymetrów rocznie, Kedżystan posiada największy las deszczowy w poznanym świecie. Ogromna przestrzeń dżungli zasila rzekę Argentek, największą w świecie Sanktuarium. Zielarze i alchemicy cenią środowisko lasów deszczowych za zróżnicowanie. Do niedawna ze wszystkich stron ściągali tu mędrcy, by studiować i zbierać rzadkie rośliny i zwierzęta, które można znaleźć tylko tutaj. Teraz dżungla jest zbyt niebezpieczna, by się w nią zapuszczać, nie mówiąc o mieszkaniu w niej. Zniszczone zostały całe wioski, a nawet małe miasta. Pojawiły się wieści, że aktualna stolica Kedżystanu – Kurast jest oblegana przez moce Piekieł i tylko dzięki potężnym magicznym barierom miasto jest jeszcze bezpieczne. Zaczynają one jednak słabnąć.

Ci, którym udało się uciec z oblężonego rejonu, mówią o strasznych istotach:

Ogromne pająki

Dżungle Kedżystanu zamieszkuje wiele gatunków gigantycznych pająków. Jednymi z najbardziej niebezpiecznych są Tkacze Trucizny, które można znaleźć w pobliżu Kurast. Nawet największe z nich nie stanowiły wielkiego problemu dla mieszkańców lasów tropikalnych. Jednak Mroczna Trójca je zmieniła. Duże stada tych pająków szukają ludzkiego mięsa, są bardzo jadowite, a ich ukoszenia zwykle są fatalne w skutkach. Gdy zostaną zaatakowane, często uciekają, czasem rozwijają pajęczyny, by spowolnić tych, którzy je ścigają.





Ogromne moskity

Wilgotna atmosfera deszczowych lasów Kedżystanu stanowi doskonałe środowisko dla larw moskitów. Kałuże i sadzawki zatrzymują wodę z częstych opadów, zapewniają doskonałe miejsce do składania jaj. Niektóre ze spotykanych tutaj moskitów mają skrzydła o rozpiętości ponad metra. Na szczęście duże moskity są znacznie rzadziej spotykane niż ich mniejsi kuzyni.

Olbrzymie moskity, nazywane przez tubylców Pijawkami, roznoszą różne choroby. Ich wielkość sprawia, że są dobrymi celami zarówno ostrzału, jak i walki wręcz. Mogą jednak szybko wypić krew z ofiary, co powoduje utratę wytrzymałości i sprawia, że ucieczka jest praktycznie niemożliwa. Same Pijawki nie są specjalnie niebezpieczne. Jeśli jednak w okolicy czai się inne zagrożenie, a one pozbawią ofiarę wytrzymałości, to inne stworzenia ją zabiją.



Mackowate bestie

Mackowate bestie to gatunek wodnych gadów, które zamieszkują Kedżystańską dżunglę. Podróżnicy powinni na nie bardzo uważać, zwłaszcza w pobliżu sadzawek, strumieni i rzek. Zmarszczki rozchodzące się po powierzchni wody to charakterystyczny sygnał, że czai się pod nią Mackowata bestia. Gady te wyglądają strasznie i są wyjątkowo niebezpieczne. Ich bronią jest trująca ślina, którą wypluwają z tak dużą siłą, że przeciwnik może nawet zostać zbity z nóg. Czasami Mackowate bestie współpracują ze sobą, używając swej zatrutej śliny, by wtrącić ofiarę prosto w paszczę innej bestii.



Fetysze

Fetysze są rdzennymi mieszkańcami dżungli. Szamańskie stworzenia, które atakują nożami wielkości swego ciała lub strzałkami wystrzeliwanymi z dmuchaw. Te małe inteligentne istotki są kanibalami sprzymierzonymi z siłami Piekła. Pojedynczo są słabe i łatwo je zabić. Atakując całą masą są bardziej niebezpiecznym przeciwnikiem. Kiedy towarzyszy im szaman, są podwójnie niebezpieczne, bo dysponuje on mocą wskrzeszania i może przywrócić do życia swych padłych braci. Szamani są często noszeni przez pomniejszych Fetyszów. Bez wątpienia wydaje im się, że za sprawą uzyskanego w ten sposób wzrostu są bardziej srogim przeciwnikiem.



Cierniowe drzewce

Cierniowe drzewce to zbudowani głównie z drewna, prastarzy strażnicy dżungli. Pomimo niesamowitej wytrzymałości i siły, nawet oni zostali wypaczeni przez Mroczną Trójcę. Teraz szkliste, pozbawione życia oczy zdradzają smutek, ukryty pod nienawiścią wywołaną przez Piekło.

Nieumarli

We wszystkich stronach Sanktuarium spotkać można chodzące dowody wpływu Piekła na krainę śmiertelników. Ostatnimi czasy ludzie i stworzenia, którzy zeszli z tego świata, zaczęli powstawać z martwych, by gnębić i mordować żywych.

Te spaczone truchła i dusze zmarłych przepełnione są nienawiścią do wszystkiego co żywe, która wymyka się wszelkim próbom zrozumienia. Nieumarli nie cierpią żywych i pragną jedynie pożreć ich ciała i chłeptać ciepłą krew.

Nadeszły czasy, gdy wszyscy, którzy cenią swe życie, tną i palą szczątki po zmarłych, których kochali. W tych niebezpiecznych czasach trzeba mieć pewność.

Poniżej znajduje się opis kilku ze znanych nieumarłych istot:



Zombie

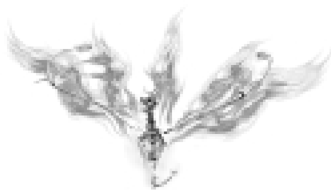
Najniżsi rangą nieumarli – zombie, plugawią ostępy Zachodnich Królestw, a także grobowce i krypty rozsiane po całym Sanktuarium. Zombie ślepo służą ciemności i bez zastanowienia atakują gołymi rękami. Poruszają się powoli, ale są niestrudzone w poszukiwaniu ciał żywych. Są dość ograniczone i łatwo wyprowadzić je w pole. W dużej grupie mogą jednak obezwładnić kogoś nieprzygotowanego.



Szkielety

Szkielety to zaciekli wojownicy. Nie szukają ofiar, by je pożreć, ale tylko po to, by odebrać im życie. Bezlitosne szkielety poruszają się znacznie szybciej niż zombie i są na tyle inteligentne, by używać broni. Korzystają z mieczy, maczug, łuków a nawet zbroi i tarcz. Często są wyposażone w broń, którą mieli w chwili śmierci. Jeszcze straszniejsze są ożywione szczątki czarodziejów, dowodzące, że nawet martwi mogą posługiwać się siłami magii.

Upiory



Upiory to eteryczne odbicia torturowanych dusz ze sfer Piekła. Przez śmiertelników nazywane są często „zjawami" i „złymi duchami". Pełne są nienawiści do żyjących, którzy nie cierpią jak one. Upiory te często zamieszkują mroczne podziemia, zwabione tam piętnem bólu i cierpienia, lub przywołane i uwięzione przez potężnych magów, by służyły jako strażnicy. Te eteryczne stwory mogą przechodzić przez trwałe obiekty, a ich dotyk szybko pozbawia sił życiowych. Śmiertelnicy, którzy korzystają z magii i ci, którzy są od niej uzależnieni, nie tracą kondycji, ale także staną się bezbronni, bo ich energia magiczna posłuży do zaspokojenia pragnienia tych przeklętych duchów.

Mumie



Mieszkańcy Aranoch od dawna stosują sztukę mumifikowania zwłok. W uznaniu czci zmarłych kapłani wypełniają ich ciała konserwującymi płynami, zawijają w specjalnie przygotowaną tkaninę i chowają w grobowcach ukrytych pod powierzchnią pustyni. Wierzą, że dzięki temu procesowi zmarli odniosą w życiu pozagrobowym jakieś korzyści. Na zmumifikowanych zwłokach ciało utrzymuje się przez setki, a nawet tysiące lat.

Za sprawą manipulacji Mefista, zmarli zostali przywołani i połączeni z duchami złośliwych demonów. Stanęli w szeregach jego armii nieumarłych. Mumie, pełne nienawiści do żyjących, są znacznie silniejszym przeciwnikiem niż zombie, które ze względu na postępujący rozkład są słabe i niedołężne. Mumie poruszają się powoli, ale ich ciosy są potężne i często powodują zatrucie płynami, które zostały użyte przy preparowaniu zwłok. Pokonane często rozpadają się, zostawiając po sobie trującą chmurę, której żywi powinni unikać.

Diablo II

Projekt gry

Blizzard North

Kierownictwo projektu i produkcji

Dave Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer

Producent wykonawczy

Mike Morhaime

Główny producent

Matt Householder

Producent

Kenneth Williams

Producent techniczny

Michael Huang

Projekt

Stieg Hedlund

Główny programista

Rick Seis

Programiści

Pete Brevik, Jon Morin, Tyler Thompson, Steven Woo, Ted Bisson, Mike Scandizzo, Doug McCreary, Peter Kemmer, Jonathan Stone, Peter Hu, Jason Regier, Divo Palinkas, Jesse McReynolds, Doron Gartner

Główny grafik

Phil Shenk

Graficy postaci

Michio Okamura, Kelly Johnson, Chris Root, Michael Dashow, Bob Steele, Cheeming Boey, Evan Carroll, Eric Sexton, Anthony Rivero, John "The Kid" Kubasco, Kris Renkewitz, Patrick Tougas, Ben Haas

Graficy tła

Ben Boos, David Glenn, Alex Munn, Alan Ackerman, Fredrick Vaught, Marc Tattersall, Mark Sutherland

Muzyka

Matt Uelmen

Opracowanie dźwiękowe

Scott Petersen, Jonathan Stone, Matt Uelmen

Dodatkowe efekty dźwiękowe

Joseph Lawrence

Projekt poziomów

Grant Wilson, Stefan Scandizzo, Derek McAuley

Dodatkowy projekt gry

Eric Sexton

Scenariusz i dialogi

Stieg Hedlund, Matt Householder, Phil Shenk, Kurt Beaver, Bob Vieira

Pomysł scenariusza i edytor skryptów

Chris Metzen

Kierownik d/s produkcji

Karin Colenzo

Administracja sieci i obsługa techniczna

Joe Morrissey

Asystentka produkcji

Charlotte Grant

Blizzard Entertainment

Główny producent

Bill Roper

Producent

Mark Kern

Oprogramowanie Battle. net oraz Krain (Realm)

Carl Chimes, Mike Scandizzo, Peter Hu, Pat Wyatt, Mike O'Brien

Programowanie

Brian Fitzgerald

Programowanie na komputerach Macintosh

Brian Fitzgerald, Dave Lawrence, John Stiles, Tony Tribelli, Brett Wood

Projekt graficzny na komputerach Macintosh

Ted Park, Peter Underwood

Grupa uderzeniowa

Mike Morhaime, Mark Kern, Bill Roper, Eric Dodds, Chris Sigaty, Ian Welke, Rob Pardo, Geoff Fraizer, Ted Park, Allen Adham

Techniczna grupa uderzeniowa

Mike Morhaime, Mark Kern, Mike O'Brien, Pat Wyatt, Isaac Matarasso, Adrian Luff, Rob Bridenbecker, Carl Chimes

Specjalna grupa uderzeniowa prezydenta

Bill Roper, Frank Gilson, Brian Fitzgerald, Carl Chimes

Zespół równoważenia rozgrywki

Kevin Beardslee, Eric Dodds, Geoff Fraizer, Dave Hale, Mike Heiberg, Scott Mercer, Chris Millar, Ted Park, Dean Shipley, Jeremy Smith

Inżynier sieciowy Battle. net i Krain

Adrian Luff

Opracowanie i projekt instrukcji

Peter Underwood, Mark Kern, Chris Sigaty, Chris Metzen

Ilustracje w instrukcji

Ben Boos, Evan Carroll, Samwise Didier, Chris Metzen, Alex Munn, Phil Shenk

Reżyser filmów

Matt Samia

Producent filmów

Scott Abeyta

Opracowanie filmów

Joeyray Hall

Kierownik animacji

Harley Huggins

Scenariusz filmów

Matt Samia, Chris Metzen, Harley Huggins, Joeyray Hall, Paul Limon

Główny projektant filmów

Nick Carpenter

Graficy/animatorzy filmów

Scott Abeyta, John Burnett, Nick Carpenter, John Chalfant, Jeff Chamberlain, Jay Hathaway, Paul Hormis, Harley Huggins, Paul Limon, Matthew Mead, Matt Samia, Mark Skelton, Patrick Thomas, Tharyn Valavanis

Graficy techniczni filmów

John Burnett, Paul Hormis, Tharyn Valavanis

Muzyka do filmów

Jason Hayes, Glenn Stafford

Dodatkowe udźwiękowienie

Andrea Pessino

Cinematic Sound Design

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy Bush, Tami Donner, Victor Crews

Aktorzy w filmach

Frank Gorshin (Marius), Milton James (Baal), James Harper (Wędrowiec & Tal Rasha), Ed Trotta (Tyreal), Paul Eiding (Mefisto)

Grupa uderzeniowa d/s filmów

Stieg Hedlund, Phil Shenk, Matt Householder, Scott Petersen

Agenci castingu

Donald Paul Pemrick, Dean E. Fronk, Rick Briar

Reżyseria nagrań

Jason Hayes, Chris Metzen

Wybór aktorów

Jason Hayes, Matt Householder, Chris Metzen, Bill Roper, Stieg Hedlund, Tom Keegan

Opracowanie dźwięku

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

Inżynier studia

Rich Seitz

Aktorzy

Larry B. Scott (Paladin), Liana Young (Sorceress), Michael McConnohie (Necromancer & Warriv), Jessica Straus (Amazon), David Jean Thomas (Barbarian), Eve Brent (Akara), Glynnis Talken (Kashya), Tiffany Hayes (Charsi), Brian George (Gheed, Drognan, & Alkor), Michael Gough (Cain), Lani Minella (Andariel & Blood Raven), Nina Minton (Flavie), Martitia Palmer (Fara), Roz Witt (Atma), Tony Pope (Elzix & Guard), James Harper (Griez), Frank Gorshin (Lysander), Deam Bristow (Meshif), Jim Killeen (Jerhyn), Castulo Guerra (Geglash), Ed Trotta (Tyrael & Izual), Jennifer Smithee (Asheara), Fredrick Bloggs (Ormus), Bernie Wilkens (Hratli), Carrie Gordon (Natalya), Paul Eiding (Narrator & Mephisto), Bill Roper (Diablo & Hadriel), And the Blizzard North players: Cheeming Boey, Evan Carroll, Michael Dashow, Derek McAuley, Doug McCreary, Scott Petersen, Michael Scandizzo, Stefan Scandizzo, Max Schaefer, Eric Sexton, Sheriff Jon Stone, Matt Uelmen

Kierownik Kontroli Jakości

John Lagrave

Główny tester KJ

Ian Welke

Asystent głównego testera KJ

Joe Frayne

Inżynier KJ

Frank Gilson

Szefowie zespołów KJ

Christian „Skullder" Arretche, Roger Eberhart, David K Fried, Carlos „Eschuta" Guerrero, Jason „Pagan" Hutchins, Brian „Doc" Love, Matthew Morris, Mike Murphy, Justin Parker, Derek Simmons

Testerzy

Bo Bell, Connor James Franklin Brandt, James Chadwick, Ryan Creasey, Les Douglas, Michelle Elbert, Ron Frybarger, Gary Gibson, Katt Jean, Ed Kang, Damon Kilcoin, Josh Kurtz, Jeff Ockerman, Matt Sanders, Michael Smith, Omari Valentine

Dodatkowi testerzy

Zach Allen, Todd Allison, Magid Ahmadi Kashani, Dave Fleischmann, Shawn Ingram, Joe Kim, Yong Kim, Joe Lee, Kelly Stover

Testerzy kompatybilności

Victor Larson, Mark Moser, Brandon Riseling

Konsultanci d/s bezpieczeństwa sieciowego

Redline Games, Inc.

James E. Anhalt III, Carl Chimes

Główny tester wersji dla komputera Macintosh

Dave K. Fried

Asystenci głównego testera wersji dla komputera Macintosh

Edward Kang, Brian 'Doc' Love

Pomoc w wersji dla komputera Macintosh

Collin Smith

Kierownik działu pomocy

Robert Bridenbecker

Kierownik pomocy technicznej

John Schwartz

Pomoc sieciowa

Pat Nagle, Kevin Jordan, Mick Yanko, Alen Lapidis, Mark Downie, David Nguyen, Collin Smith

Pomoc techniczna

Michael Barken, Thor Biafore, John Hsieh, Jason Schmit, Daniel Choe

Producenci lokalizacji

Flavie Gufflet, Louis Mutter, Matt Householder, Chris Sigaty, Paul Cooke, Ken Williams

Kierownik lokalizacji

Louis Mutter

Kierownik procesu lokalizacji

Mike Loftain

Inżynierowie lokalizacji

Jason Chiu, Chris Yoshimura, Damien Monaghan, Steve Woo, Anthony Fitzgerald, David Doheny, Kevin Boyle

Kontrola jakości lokalizacji

Fiachra Synnot, David Hickey, Andy Clark, Charles Shepherd, Steve Thompson, Jan Wagner, Thorsten Kiefer, Markus Rafflenbeul, AurÈlien Mehdi, David Picco, Fabrice Lochon, Jose R. Pascual

Wsparcie lokalizacji

Nabil Debira, Veronica Pajuyo

Projekt i grafika lokalizacji

Bill Sweeney, Caroline Peelo

Technologie informacyjne

Jeremy Smith, Hung Nguyen, Kirk Mahony, Mike Hale

Administracja

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie Neveaux, Linda Bailey

Public Relations

Susan Wooley-Sams, Lisa Pearce, Tony Gervase

Strona sieciowa

Geoff Fraizer, Mike Huang, Ted Park, John Schwartz

Operacje biznesowe

Paul Sams, Isaac Matarasso, Kenneth Williams, Melissa Edwards

Doradztwo prawne

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

Marketing i usługi reklamowe

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Neal Johnson

Dział sprzedaży w USA

Randy Brown, Mark Iverson

Dział sprzedaży międzynarodowej

Christophe Romboz, Jean-Daniel Pages, Hubert Larenandie

Sprzedaż bezpośrednia

Rob Beatie, Kim Chaudhry

Konfekcjonowanie

Bob Wharton, Tom Bryan, Jaime Chavez

Rekrutacja

Bernie Wilkens, Fred Wallace

Partnerzy Battle. net

AT&T, DACOM, Exodus, Telia

Kierownicy Dunsel Development

Frank Pearce, Alan Dabiri

Podziękowania dla

Wendy Brevik, Jennie Brevik, Katie Brevik, Johanna Carroll (Schaefer), Richard & Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Karin Colenzo, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Rick Seis, Dad & Mom Colenzo, Andrea Thelen, Shelley Cooper, Paige Nittler, Karen Weiss, Bernadete Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, pięknej Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Christina Shenk, Liz Scandizzo, Kelly Regier, John Tavish & Natalie Fay, the Idaho Crew, Grace oraz Christina Huang, Erica Juhn, Residential Computing at Berkeley, Professor Allan Cruse, Brother John Keck, Myra Rivero, Shannon Kelly, Mike McBrine, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Hunter, Flying Hands Massage, Hyla Lacefield, Diane Kodama, Brad Mason, Betty Morin, Tom Ricket, Yun-Fong Loh, Nezumi, the Boey Family & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming's Homies, Friends of Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil DeAngelis, Big Idea Girl, Everquest, The Office Park Gym, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom at EBX, Mad Mixers, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, The Sunday Night Game, Chevrolet, LMCTF & Loki's Minions, Sluggy Freelance, The Poxy Boggards, Mind Control Software, Mego Micronauts toys, McFarlane Toys, TO GO, Pancho Villa, Piazza's, the Sex-Ball, Arthur Guinness, Gottlieb Daimler, Karl Benz, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, Ring of a Thousand, The Discreet guys -Shawn Stiener, Kevin Blaker, Scott Ryan, Dave Campbell, & Eric Pinkle, Edwin Braun at Cebas, Beau Perschall at Digimation, Ivan Kolev... Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John and Gai Burnett, Sheryl „Swak" Narahara, Shelly „Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred and Josephine Hormis, David Fincher, Mike and Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, Special cinematic thanks to The Ramones, Suzanne Di Piazza, George Clinton and Parliament Funkadelic, Nuclear Rabbit, Ray the Soda Guy, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Andy Bond, Cameron Buschardt, James Anhalt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Ralph Becker, Marie-Cecile Pineau, Fabrice Gibelan, Frederic Tibout, Michael Fuller, Karine Augoyat, Treff Laplante, i innych...

Specjalne podziękowania dla

Hubert Joly

Boba i Jan Davidson

Jako pracownicy firmy Blizzard chcielibyśmy złożyć specjalne podziękowania naszym rodzinom, za ich świętą cierpliwość i wsparcie przez długie lata trwania tego projektu. Dziękujemy.

„Kochanie, jestem w domu! "

Polska wersja językowa

Kierownik projektu
Marcin Iwiński

Tłumaczenia
Marcin Bojko, Michał Bojko, Ryszard Chojnowski, Leszek Smutek, Marcin Zaród

QA i nadzór nad przygotowaniem
Marcin Bojko, Ryszard Chojnowski

Kierownik nagrań
Kamil Mętrak

Reżyseria dźwięku
Miriam Aleksandrowicz

Realizacja dźwięku
Andrzej Kowal, Tomek Sikora

Inżynier dźwięku / efekty
Marek Berkan

Kierownik produkcji
Renata Piechowska

Głosów użyczyli
Miriam Aleksandrowicz, Jan Aleksandrowicz, Jacek Czyż, Ewa Decówna, Andrzej Gawroński, Jerzy Mazur, Mikołaj Müller, Adam Świtlak, Brygida Turowska, Aleksander Wysocki i inni.

Marketing
Michał Kiciński, Marcin Marzęcki

DTP
Robert Dąbrowski

Oraganizacja produkcji
Dorota Fortuna, Anna Baran

Prawa autorskie

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

Warunki gwarancji

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące.

Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy CD Projekt. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na prawidłowo działające w ciągu 14 dni od daty otrzymania.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Diablo II – Podręczna pomoc

Podstawowe opcje sterowania

Esc – Włącza lub wyłącza menu gry, lub powoduje wyjście z innych menu.
Lewy przycisk myszki – Wykonanie „domyślnego" działania, w zależnosci od sytuacji:

- Kliknij na jakimś miejscu, aby sie tam udać.
- Kliknij na potworze, aby go zaatakować za pomocą umiejętności aktualnie przypisanej do lewego klawisza myszki.
- Kliknij i PRZYTRZYMAJ lewy przycisk myszki na potworze, aby atakować go bez przerwy aż do chwili zwolnienia przycisku lub śmierci potwora.
- Podnoszenie/upuszczanie przedmiotów na ziemię, do pasa lub ekwipunku.
- Aktywacja kapliczek, otwieranie drzwi lub skrzyń.
- Interakcja z BN-ami – Rozmowa, Handel, Hazard, Najmowanie, oraz Nasycanie przedmiotów.

Prawy klawisz myszki – Wykonanie „domyślnego" działania, w zależnosci od sytuacji:

- Użycie na wybranym celu umiejetności aktualnie przypisanej do prawego przycisku myszki
- Wypicie wybranej mikstury
- Aktywacja zwoju lub ksiegi.

Klawisze kursorów – Przewijanie automapy.

Konfigurowalne klawisze

H – Włączenie lub wyłączenie ekranu pomocy.
A (lub C) – Włączenie lub wyłączenie ekranu postaci.
B (lub I) – Włączenie lub wyłączenie ekranu ekwipunku.
P – Włączenie lub wyłączenie ekranu drużyny.
M – Włączenie lub wyłączenie ekranu wiadomości.
Q – Włączenie lub wyłączenie ekranu zadań.
Enter – Włączenie lub wyłączenie trybu wpisywania wiadomości.
Tab – Włączenie lub wyłączenie automapy.
Home – Wycentrowanie automapy (jeśli Numlock jest wyłączony).
T – Włączenie lub wyłączenie ekranu drzewka umiejetności.
S – Włączenie lub wyłączenie ekranu umiejetności.
F1 do F8 – Przygotowanie (lub ustawienie) odpowiedniej umiejetności do lewego lub prawego klawisza myszki. Otwórz menu umiejetności, a następnie umieść kursor nad zdolnością, której chcesz przypisać skrót klawiszowy. Naciśnij wybrany przez Ciebie klawisz, kiedy kursor znajduje się nad wybraną umiejetnością.
~ – Wyświetlenie zawartości całego pasa, jeśli ma wiecej niż 4 kieszenie.
1, 2, 3, oraz 4 – Użycie przedmiotu w odpowiednim miejscu przy pasie.
Ctrl – Przytrzymaj, aby biec.
R – Włączenie lub wyłączenie trybu biegania.
Shift – Przytrzymaj w czasie klikania myszką, aby użyć odpowiedniej umiejętności stojąc w miejscu.
Alt – Wyróżnienie wszystkich przedmiotów leżących na ziemi.
Spacja – Zamknięcie wszystkich powyższych ekranów i powrót do gry.
Klawiatura numeryczna – Komunikaty postaci (Włącz NumLock)
0 – Postać gracza mówi „Pomocy!"
1 – Postać gracza mówi „Chodź za mna"
2 – Postać gracza mówi „To dla ciebie"
3 – Postać gracza mówi „Dzięki"
4 – Postać gracza mówi „Przepraszam!"
5 – Postać gracza mówi „Żegnaj"
6 – Postać gracza mówi „Gin!"
Kółko w myszce do góry – Przewijanie w górę wszystkich skrótów klawiszowych (F1-F8) przypisanych do prawego przycisku myszki.
Kółko w myszce w dół – Przewijanie w dół wszystkich skrótów klawiszowych (F1-F8) przypisanych do prawego przycisku myszki.
N – Oczyszczenie ekranu z wiadomości.
Print Screen – Zapisanie obrazka w katalogu gry jako „screenshotX.jpg".
Z – Włączenie lub wyłączenie wszystkich wizerunków członków drużyny.